



BACHELORARBEIT

Herr
Julius Busch

**Interaktive Dramaturgie –
Videospiele als erzählerische
Kunstform**

2015

BACHELORARBEIT

Interaktive Dramaturgie – Videospiele als erzählerische Kunstform

Autor/in:

Herr Julius Busch

Studiengang:

Film und Fernsehen

Seminargruppe:

FF11wR1-B

Erstprüfer:

Herr Prof. Dr. Detlef Gwosc

Zweitprüfer:

Herr Tobias Veltin

Einreichung:

Mittweida, 31.01.2015

BACHELOR THESIS

Interactive drama – Video games as a narrative art form

author:

Mr. Julius Busch

course of studies:

Film and Television

seminar group:

FF11wR1-B

first examiner:

Mr. Prof. Dr. Detlef Gwosc

second examiner:

Mr. Tobias Veltin

submission:

Mittweida, 31.01.2015

Bibliografische Angaben

Busch, Julius:

Interaktive Dramaturgie – Videospiele als erzählerische Kunstform

Interactive drama – Video games as a narrative art form

52 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2015

Abstract

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit den dramaturgischen Eigenschaften von Videospielen im Vergleich zu denen von Filmen. Es wird der Frage nachgegangen, ob Videospiele ein reines Unterhaltungsmedium sind oder das Potenzial haben, als erzählerische Kunstform angesehen zu werden. Ziel ist es, das narrative Potenzial des Mediums zu erforschen und entgegen der weit verbreiteten Auffassung von Videospielen als „interaktive Filme“ besondere Herangehensweisen herauszuarbeiten, mit denen sie den Rezipienten emotional erreichen und ihm eine Geschichte vermitteln können, die weniger interaktive Medien auf diese Art und Weise nicht erzählen könnten.

Die Fragestellungen werden aufgrund der Auswertung verschiedener vornehmlich in Internet-Blogs veröffentlichter Meinungen von Kunstkritikern und Videospiel-Entwicklern, sowie durch Eigenanalyse des Verfassers von bekannten und in diesem Kontext besonders relevanten Videospielen untersucht. Im Ergebnis wird deutlich, dass insbesondere die Spiele, die mit innovativen Ideen über die Möglichkeiten des Films hinausgehen und das interaktive, direkt mit dem Rezipienten kommunizierende Potenzial ihres eigenen Mediums nutzen, sehr wohl Werke von künstlerischem Ausdruck sein können, was bis heute allerdings nur auf eine sehr kleine Anzahl von Videospielen zutrifft.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	V
Abbildungsverzeichnis	VII
Videospielverzeichnis	VIII
Vorwort	IX
1 Einleitung.....	1
2 Die Geschichte des narrativen Videospiels	2
2.1 Die Anfänge	2
2.2 Geburt eines neues Mediums	3
2.3 Nintendo und der Aufstieg der Heimkonsolen	5
2.4 Narrativer Fokus und das moderne Videospiel.....	7
2.5 Die aktuelle Konsolengeneration.....	9
3 Zwei grundverschiedene dramaturgische Ansätze im Vergleich	11
3.1 The Last of Us.....	11
3.1.1 Die Handlung	11
3.1.2 Das Gameplay	14
3.1.3 Öl und Wasser	15
3.2 The Elder Scrolls V: Skyrim.....	17
3.2.1 Das Gameplay	18
3.2.2 Das Sandkasten-Prinzip.....	20
4 Wichtige Faktoren der Videospieldramaturgie.....	21
4.1 Erwünschte Illusion	21
4.2 Siegbedingungen („Win States“)	21
4.3 Kinästhetik	24
4.4 Spieler-Zentriertheit.....	26
4.5 Ludonarrative Dissonanz.....	27
4.6 Gewalt in Videospielen.....	29
5 Spec Ops: The Line und die emotionale Resonanz des Spielers	33
6 Videospiele als Kunstform	38
6.1 Der Weg zur anerkannten Kunstform	38
6.2 Roger Ebert und aktuelle Kontroversen.....	40

6.3	Eigene Meinung des Verfassers.....	45
7	Brothers: A Tale of Two Sons – Gameplay und Narrative im Einklang.....	47
8	Fazit.....	52
Literaturverzeichnis		X
	Literaturquellen:	X
	Internetquellen (auf beiliegender CD zur Ansicht):	XI
Anlagen.....		XV
Eigenständigkeitserklärung		XVI

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Die erste Heimkonsole im Jahre 1972: Die Magnavox Odyssey.	3
Abbildung 2: Pong war das erste Videospiel mit großem kommerziellen Erfolg.....	4
Abbildung 3: Die heute legendäre "Final Fantasy"-Reihe fand ihren Ursprung auf dem NES.	5
Abbildung 4: Die neuartigen Bewegungsteuerungsgeräte Microsoft Kinect, Wiimote und PlayStation Move	8
Abbildung 5: Die sogenannten "Virtual Reality"-Brillen Oculus Rift und Project Morpheus	10
Abbildung 6: Die beiden Protagonisten Joel und Ellie, im Hintergrund Joels Partnerin Tess	12
Abbildung 7: The Last of Us ist einer dieser Shooter, bei dem der Spieler viel Zeit in Deckung verbringt.	14
Abbildung 8: Die besonders herausfordernden Drachenkämpfe sind das Markenzeichen von Skyrim.	18
Abbildung 9: Endlosspiel ohne feste Siegbedingungen: Die Sims 3	23
Abbildung 10: Sympathischer Typ von nebenan oder kaltblütiger Massenmörder? Nathan Drake.	28
Abbildung 11: Räumliche Konflikte sind seit Erfindung des Videospiels die beliebtesten Simulationen.	30
Abbildung 12: Beginnt zunächst wie ein gewöhnlicher Shooter: Spec Ops: The Line ..	33
Abbildung 13: Protagonist Walker ist am Ende des Spiels körperlich und seelisch gebrochen.	36
Abbildung 14: Schon der Titelschirm beim Spielstart deutet auf kritischen Bezug zur Realität hin.	37
Abbildung 15: Der amerikanische Filmkritiker Roger Ebert (1942 - 2013).....	41
Abbildung 16: Die beiden Brüder Naia und Naiee begeben sich auf eine wundersame Reise.....	47
Abbildung 17: Naiees Körperhaltung, während er am Grab trauert, zu Beginn des Spiels und am Ende.	49

Videospielverzeichnis

Age of Empires, Echtzeitstrategie, Microsoft, 1997
Battlefield (Serie), Ego-Shooter, Electronic Arts, 2002 - heute
Brothers: A Tale of Two Sons, Adventure, 505 Games, 2013
Call of Duty (Serie), Ego-Shooter, Activision Blizzard, 2003 - heute
Cosmology of Kyoto, Adventure, Yano Electric, 1995
Deus Ex, Action-Rollenspiel, Eidos Interactive, 2000
Die Sims (Serie), Simulation, Electronic Arts, 2000 - heute
Doom, Ego-Shooter, cdv Software Entertainment, 1993
Final Fantasy (Serie), Rollenspiel, Square Enix, 1987 - heute
Flower, Action, Sony Computer Entertainment, 2009
Grand Theft Auto III, Action, Rockstar Games, 2001
Grand Theft Auto V, Action, Rockstar Games, 2013
Guitar Hero (Serie), Musikspiel, RedOctane/Activision, 2006 - 2010
Halo 2600, Action-Adventure, AtariAge, 2010
Metal Gear (Serie), Action, Konami, 1987 - heute
Pong, Sportsimulation, Atari, 1972
Rock Band (Serie), Musikspiel, Electronic Arts, 2007 - 2012
Sim City, Aufbauspiel, Maxis, 1989
Space Invaders, Action, Midway Games, 1978
Spacewar!, Action, Steve Russell, 1962
Spec Ops: The Line, Third-Person-Shooter, 2k Games, 2012
StarCraft II, Echtzeitstrategie, Activision Blizzard, 2010
Super Mario (Serie), Action, Nintendo, 1985 - heute
System Shock, Rollenspiel/Ego-Shooter, Origin Systems, 1994
Tennis for Two, Sportsimulation, William Higinbotham, 1958
The Elder Scrolls IV: Oblivion, Rollenspiel, Bethesda Softworks, 2006
The Elder Scrolls V: Skyrim, Rollenspiel, Bethesda Softworks, 2011
The Last of Us, Action-Adventure, Sony Computer Entertainment, 2013
The Legend of Zelda (Serie), Action-Adventure, Nintendo, 1986-heute
Uncharted (Serie), Action-Adventure, Sony Computer Entertainment, 2007 - heute
Warcraft (Serie), Echtzeitstrategie, Blizzard Entertainment, 1994 - 2003
World of Warcraft, MMORPG, Activision Blizzard, 2004

Vorwort

Als leidenschaftlicher Videospieler seit meiner Kindheit mit gleichzeitig großem Interesse an Filmen und allgemein guten Geschichten ist es mir eine Herzensangelegenheit, über das Thema „Interaktive Dramaturgie“ zu schreiben und so alle genannten Interessengebiete miteinander kombinieren zu können.

Ich bin sehr erfreut, im Zuge dieser Arbeit und der intensiven Beschäftigung mit Videospieldramaturgie ein tieferes, über den bloßen Konsum hinausgehendes Verständnis für das Medium und Dramaturgie im Allgemeinen erlangt zu haben.

Die sehr komplexe Welt der Videospieltheorie ist noch vergleichsweise wenig erforscht, es gibt in vielen Bereichen kaum Fachliteratur und kein einheitliches Vokabular. Teile dieser Arbeit basieren daher bevorzugt auf in Internetforen und -Blogs etablierten Erkenntnissen, während andere große Teile auf meine eigenen Untersuchungen und Analysen zurückzuführen sind.

Ich danke Herrn Prof. Dr. Detlef Gwosc und Herrn Tobias Veltin für die Betreuung dieser Arbeit. Besonders herzlicher Dank gilt meiner Familie fürs Korrekturlesen und die allgemeine Unterstützung im Kampf gegen die gelegentliche Schreibblockade.

Julius Busch

1 Einleitung

Kaum ein anderes Medium machte in den letzten Jahren einen so rasanten Wandel durch wie das der Videospiele. Galten sie vor gar nicht allzu langer Zeit noch als Randerscheinung in der Erwachsenen-Welt und als verspielter Zeitvertreib für Kinder, so haben sie sich heutzutage als ernstzunehmendes Unterhaltungsmedium etabliert. Mehr noch, einige von ihnen erzählen mittlerweile Geschichten, die sich inhaltlich durchaus mit großen Hollywood-Blockbuster-Filmen messen können. Mit dem Fortschritt der technischen Möglichkeiten erweitern sich auch die Möglichkeiten der Videospiele, diese Geschichten bombastisch zu inszenieren und vor großem Publikum zu überzeugen – Videospiele werden kommerziell immer erfolgreicher.

Mit der langsamen Annäherung an das Medium des Filmes in Sachen Relevanz kommt auch eine Annäherung in Sachen Erzählstruktur. Filme und Videospiele sind beide audiovisuelle Medien und verfügen daher größtenteils über eine vergleichbare Palette an dramaturgischen Werkzeugen. Darüber hinaus profitieren Videospiele von ihrer Interaktivität und können diese nutzen, um den Konsumenten noch stärker in die Erfahrung miteinzubeziehen und auf ganz neuem, direkterem Wege eine emotionale Resonanz zu erreichen. Während viele Videospiele ihre Interaktivität ausschließlich auf den Gameplay-Teil beschränken, erlauben andere dem Spieler, ihre Handlung aktiv mitzugestalten. Diese Videospiele sind keine linearen Konstrukte, sondern besitzen eine dreidimensionale Erzählstruktur, einen narrativen Raum, in dem der Spieler sich bewegen und seine persönliche Spielerfahrung formen kann.

Es ist gerade diese Interaktivität, die renommierten Kunsthistorikern und Filmkritikern in den letzten Jahren immer wieder Anlass zur Kritik gab. Videospiele sind ein vergleichsweise junges Medium, das schon seit geraumer Zeit darum kämpft, seinen Ruf als Kinderspielzeug vollständig abzulegen und als Kulturgut und Kunstform ernstgenommen zu werden. Doch sind Videospiele wirklich bereit, diese Stellung einzunehmen und die damit korrespondierende Verantwortung zu tragen? Kann ein Medium, welches nicht in der Lage ist, aus sich selbst heraus zu wirken, sondern von der Interaktion des Konsumenten abhängig ist, um seine Bedeutung zu entfalten, als Kunst bezeichnet werden? Diese Arbeit beschäftigt sich mit diesen Fragen und gewährt dabei zunächst einen Einblick in die sehr komplexe Welt der Videospieldramaturgie.

2 Die Geschichte des narrativen Videospiele

2.1 Die Anfänge

Die ersten Videospiele, ausgehend von der meistverbreiteten Definition eines interaktiven Programms basierend auf dem Zusammenspiel von Steuerelementen und einem Display, entstanden Anfang der Fünfziger Jahre an Universitäten als Nebenwirkung der Forschung auf Computer-spezifischen Gebieten wie zum Beispiel dem der künstlichen Intelligenz. Mit dem Fortschritt der Computer-Technik wuchsen dessen Einsatzmöglichkeiten, die hohen Kosten und der enorme Energieverbrauch rechtfertigten jedoch keinen Einsatz außerhalb der absolut notwendigen Gebiete der Wissenschaft. Videospiele entwickelten sich also nur langsam über die Forschung in Bereichen der Mensch-Computer-Interaktion, adaptivem Lernen und der Militärstrategie weiter.

Da Computerspiele zu der Zeit also nur eine Art Mittel zum Zweck waren und niemand wirklich Wert darauf legte, sie nach abgeschlossener Forschung zu erhalten, ist es heute unmöglich, genau zu sagen, welches das erste Computerspiel aller Zeiten war. Es ist davon auszugehen, dass es eine Reihe von Puzzles, Kartenspielen und Militärsimulationen gab, die nie richtig dokumentiert wurden und nun von lange ausgestorbenen Computersystemen nicht mehr wiederhergestellt werden können. Ein frühes Programm, welches jedoch heraussticht, ist das im Jahre 1958 von Physiker William Higinbotham entwickelte *Tennis for Two*, welches eine rudimentäre Nachempfindung eines Tennis-Platzes auf einem Oszilloskop abbildete und es zwei Spielern ermöglichte, gegeneinander anzutreten, wobei es sich bei dem Controller lediglich um einen Drehschalter zur Bewegung und einem Knopf zum Schlagen des Balles handelte.¹ Das Spiel erlangte schnell Beliebtheit, wurde jedoch nie kommerzialisiert, da Higinbothams Fokus auf der Forschung lag.²

¹ Vgl. Rabin, Steve: Introduction to Game Development. Second Edition. Boston, MA 2009, S. 4

² Vgl. Wolf, Mark J. P.: Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming. Santa Barbara, CA 2012, S. 218

Erst als sich der Besitz von Computersystemen von den Professoren auf ihre Studenten ausbreitete, entstand das Bedürfnis, die Maschinen zum Spielen zu nutzen. Und so waren es die Studenten Steve Russell, Martin Graetz und Wayne Wiitanen, die das 1962 Spiel *Spacewar!* als Modifikation für das System PDP-1 entwickelten, in der Raumschiffe sich versuchten, gegenseitig mit Torpedos zu zerstören. Die Modifikation wurde so beliebt, dass der Hersteller des PDP-1 bei jedem Verkauf des Computers eine Kopie der Mod beilegte. Das erste landesweit verbreitete Computerspiel war entstanden.



Abbildung 1: Die erste Heimkonsole im Jahre 1972: Die Magnavox Odyssey.

Die Magnavox Odyssey war im Jahre 1972 die erste Videospiel-Heimkonsole und wurde mit einer kleinen Auswahl an Spielen geliefert, die mithilfe von über dem Fernsehbildschirm befestigten Displayfolien als grafische, und Karten und Würfeln als zusätzliche Gameplay-Elemente dargestellt wurden.³ Der Konsole erlangte nie zufriedenstellende Verkaufszahlen, doch ihr Vermächtnis sollte zur Geburtsstunde der kommerziellen Videospielindustrie führen.

2.2 Geburt eines neues Mediums

Ebenfalls im Jahre 1972 gründeten die beiden Pioniere Nolan Bushnell und Ted Dabney die Firma Atari und brachten das Arcade-Videospiel *Pong* auf den Markt, welches als das erste Videospiel mit großem, weit verbreiteten kommerziellen

³ Vgl. Winter, David: PONG-Story. Herausgegeben von PONG-STORY.COM 2013.
URL: <http://www.pong-story.com/intro.htm> (Stand 28.01.2015)

Erfolg gilt. Das Spiel basiert grob auf einem Tennisspiel. Ein Ball bewegt sich über den zweidimensional von oben betrachteten Platz und wird von zwei spielergesteuerten Rechtecken hin und hergeprellt. Der Spieler, der es schafft, den Ball an seinem Gegner vorbei zu befördern, bekommt einen Punkt. Atari verkaufte über 19.000 Pong-Maschinen.⁴ Das Spiel basierte grob auf einem Programm, welches bereits im Paket der Magnavox Odyssey enthalten war, was später noch zu einer Klage gegen Atari führen sollte.

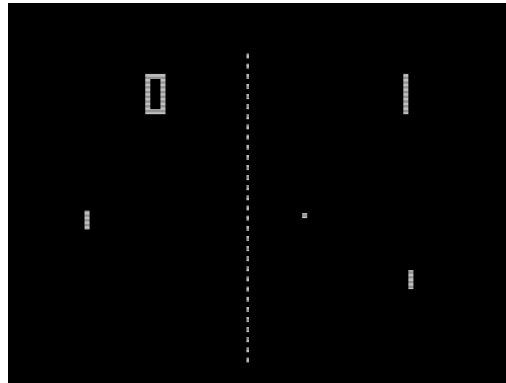


Abbildung 2: Pong war das erste Videospiel mit großem kommerziellen Erfolg.

Parallel zu den sogenannten goldenen Jahren der Arcade-Videospiele gab es auch eine große Auswahl an Heimkonsolen, bei denen es sich jedoch stets um Hardware mit fest installierten Spielen handelte. Es gab keine Möglichkeit, im Nachhinein zusätzliche Software zu installieren, also neue Spiele hinzuzufügen. Dies war natürlich nicht sehr benutzerfreundlich, daher suchte man nach Möglichkeiten, die Software auf so genannte Cartridges („Steckmodule“) auszulagern. Die drei wichtigsten Wettbewerber dieser sogenannten zweiten Konsolengeneration waren der Atari 2600 aus dem Jahre 1977, welcher mit der Arcade-Spieleportierung von *Space Invaders* einen Riesenhit landete und seine Verkäufe vervierfachen konnte⁵, die Intellivision aus dem Jahre 1980 und die ColecoVision aus dem Jahre 1982. Inzwischen besaßen ca. 8 Millionen amerikanische Haushalte eine Spielkonsole und die Industrie machte einen

⁴ Vgl. Lipson, Ashley S.; Brain, Robert D.: Computer and Video Game Law. Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials. Durham, NC 2009, S. 9

⁵ Vgl. Unbekannter Autor: The Definitive Space Invaders, in: Retro Gamer, Nr. 41 / September 2007, S. 24–33

jährlichen Umsatz von 3,8 Millionen Dollar, was ungefähr der Hälfte der Umsätze durch die Arcade-Videospielindustrie entsprach.⁶

2.3 Nintendo und der Aufstieg der Heimkonsolen

Im Jahre 1985 begründete Nintendo mit der Veröffentlichung des Nintendo Entertainment System (NES) die dritte Konsolengeneration. Mit Spielen wie *The Legend of Zelda*, *Final Fantasy* und *Metal Gear* fanden viele bis heute legendäre Spieleserien ihren Ursprung und das NES wurde zu einem großen Erfolg.⁷



Abbildung 3: Die heute legendäre "Final Fantasy"-Reihe fand ihren Ursprung auf dem NES.

In den 90er Jahren gelang es den Heimkonsolen endgültig, die Arcade-Videospiele von ihrem Thron zu verdrängen und eine der wichtigsten Unterhaltungsformen zu werden. Mit dem Release des Game Boy von Nintendo erfreute sich auch das sogenannte Handheld-Gaming wachsender Beliebtheit, während Sega mit dem Mega Drive und Nintendo mit dem SNES (Super Nintendo Entertainment System) die vierte Konsolengeneration begründeten. Grafisch wagten sich viele Spiele-Entwickler sich nun an 3D-Techniken heran. Außerdem fand ein bedeutendes Umdenken statt. Hatte man bisher den Fokus auf spannende Gameplay-Herausforderungen gelegt, um den Spieler bei der Stange zu erhalten, so begann man nun immer mehr, interessante Szenarien

⁶ Vgl. Rogers, Everett M.; Larsen, Judith K.: Silicon Valley Fever. Growth of High-Technology Culture. New York City, NY 1984, S. 263

⁷ Vgl. Katz, Arnie; Kunkel, Bill; Worley, Joyce: Video Gaming World, in: Computer Gaming World, Nr. 50 / August 1988, S. 44

und mehrdimensionale Charaktere zu erschaffen, um das Gameplay um den Reiz einer spannenden Handlung zu ergänzen und ihm einen dramaturgischen Sinn zu verleihen. Die bereits genannte *Final Fantasy*-Reihe war eine der ersten Serien, die ihren narrativen Fokus vor allem dadurch zur Schau stellte, dass sie mit jedem Teil eine neue interessante Geschichte erzählte, während sich das eigene Gameplay nur marginal veränderte. Der legendäre Erfolg dieser Serie sollte ihr jedoch Recht geben und war ein klares Indiz dafür, dass dieser Fokus von der Zielgruppe befürwortet wurde.

Die fünfte Konsolengeneration hatte mit der 1994 erschienenen Sony Playstation zunächst einen klaren Gewinner, bis sie 1996 mit dem Nintendo 64 einen ernstzunehmenden Gegner bekam. Sie wurde zu der Konsolengeneration, die erstmals Spiele in vollständiger 3D-Grafik bot, während bisherige Titel nur auf dreidimensional anmutende Umgebungen und Hintergrundgrafiken setzten. Die Sony Playstation setzte außerdem die CD als Standard-Medium für Spiele durch, was den Entwicklern wesentlich größere Speicherkapazitäten ermöglichte, als es die traditionelle Cartridge tat.⁸

Die sechste Generation begann 1998 mit dem Release des Sega Dreamcast, welches die letzte Konsole des einst so renommierten Wettbewerbers sein sollte. Sie war kein großer Erfolg und wurde schon bald von der deutlich beliebteren Playstation 2 ausgemerzt. Nintendo folgte mit dem GameCube, konnte jedoch ebenfalls nicht an vergangene Erfolge anknüpfen. Sony wurde wieder zum klaren Gewinner der Konsolengeneration, doch ein neuer Konkurrent erhob sich mit dem Release der Microsoft Xbox im Jahre 2001. Der Umstieg auf das Medium der DVD mit 4,7 GB Speicherkapazität und die deutlich erhöhten technischen Möglichkeiten der Konsolen sorgten für einen großen qualitativen Fortschritt der Videospiele. Parallel zu den Konsolen konnte natürlich auch der PC mit immer besserer Hardware punkten und PC-Spiele erfreuten sich ebenfalls großer Beliebtheit. Der PC wurde dank der Maussteuerung unter anderem zur Heimatplattform legendärer Echtzeitstrategie-Reihen wie *Age of Empires*.

⁸ Vgl. Unbekannter Autor: The Format of the Future. CD-ROM or Cartridge?, in: GamePro, Nr. 59 / Juni 1994, S. 8

2.4 Narrativer Fokus und das moderne Videospiel

Das narrative Videospiel hatte inzwischen mit Titeln wie *System Shock* und *Deus Ex* schwergewichtige Vertreter erhalten. Während sich andere Spiele auf eine kurze Exposition beschränkten, die Schauplatz und Ziel der Handlung beschrieben, wurden diese beiden Spiele bekannt für ihre durchdachten Plots und griffen dabei komplexe Themen auf, zum Beispiel, was es ausmachte ein Mensch zu sein. Dabei ermöglichten sie dem Spieler, die Geschehnisse zu lenken und folgenschwere Entscheidungen zu treffen, die das Schicksal vieler Millionen Menschen beeinflussten und die Spielwelt spürbar veränderten. Unter anderem gelten diese beiden Spiele als die Vorreiter einer erwachseneren Spielekategorie. Ein weiterer erwähnenswerter Titel ist das 2001 erschienene *Grand Theft Auto III*, welches durch seine ausladende Gewaltdarstellung und harsche Gesellschaftssatire in das Kreuzfeuer der Medien gelangte und viele Diskussionen über Zensur und Jugendschutz vom Zaun brach.⁹

Eine weitere wichtige Gattung, die sich zu dieser Zeit immer größer werdender Popularität erfreute, ist die der Online-Spiele. Mit immer stärker werden Internet-Leitungen nutzten PC-Spieler das Feature schon etwas länger, während Konsolenspieler erst durch die Einführung des Xbox Live-Dienstes auf der Microsoft-Konsole erstmals in den Genuss kamen. Die größte Disziplin der Online-Spiele ist das MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), in dem Spieler aus aller Welt gemeinsam in einer einzigen, persistenten Online-Welt mit- oder gegeneinander spielen. Im Jahre 2004 erschien mit *World of Warcraft* von Blizzard Entertainment der bis heute beliebteste Vertreter dieses Genres. Da MMORPGs hohe Unterhaltungskosten für die Entwickler haben und über ihre Veröffentlichung hinaus noch in einem großen Umfang weiterentwickelt werden, müssen Spieler in der Regel ein Abonnement zu einer monatlichen Gebühr von ca. 10 Euro abschließen, um den Titel spielen zu können. Zu seiner besten Zeit besaß *World of Warcraft* weltweit mehr als 12 Millionen monatlich zahlende Kunden und ist damit wohl das finanziell lukrativste Spiel aller Zeiten.

⁹ Vgl. Houser, Dan: IGN presents: The History of Grand Theft Auto. Herausgegeben von IGN.COM 2008, S. 4.

URL: <http://www.ign.com/articles/2008/03/28/ign-presents-the-history-of-grand-theft-auto?page=4>
(Stand: 28.01.2015)

Noch heute, 10 Jahre nach Release, kann das Spiel eine Zahl von über 10 Millionen Abonnenten aufweisen.¹⁰

Im Jahre 2005 veröffentlichte Microsoft mit der Xbox 360 die erste Heimkonsole der siebten Generation und den direkten Nachfolger der Xbox. Im Jahre 2006 folgte Sony mit der Playstation 3 und anschließend Nintendo mit der Wii. Sony und Microsoft setzten auf fortschrittliche Technologie und übertrafen mit ihren Konsolen sogar derzeitige PC-Systeme. Dies läutete ein Zeitalter von nie gekanntem Realismus in Videospielen ein. Die immensen grafischen Möglichkeiten erlaubten es Entwicklern, cineastische Spielererfahrungen zu kreieren und einige Spiele präsentierten sich dem Spieler immer mehr als eine Art interaktiver Film. Nintendo schlug mit der Wii eine andere Richtung ein und sprach ein eher jüngeres Publikum sowie Gelegenheitsspieler an. Die Wii verfügte über einen besonderen Controller, der mit einer Infrarot-Sensorleiste kommunizierte und so eine Bewegungssteuerung ermöglichte.¹¹



Abbildung 4: Die neuartigen Bewegungssteuerungsgeräte Microsoft Kinect, Wiimote und PlayStation Move

Nach vielen erfolglosen Versuchen, alternative Steuerungsgeräte in die Konsolenwelt einzuführen, begann mit der Wii nun eine Zeit, in der Bewegungs- und Gestensteuerung ein fester Bestandteil der Konsolenerfahrung werden sollten. Im Jahre 2010 lieferten auch Sony und Microsoft mit PlayStation Move

¹⁰ Vgl. Reilly, Luke: World of Warcraft Subscriptions Back Over 10 Million.

Herausgegeben von IGN.COM 2014.

URL: <http://www.ign.com/articles/2014/11/20/world-of-warcraft-subscriptions-back-over-10-million>
(Stand: 28.01.2015)

¹¹ Vgl. Casamassina, Matt: Nintendo Wii FAQ. Herausgegeben von IGN.COM 2006, S. 7.

URL: <http://www.ign.com/articles/2006/09/19/igns-nintendo-wii-faq?page=7> (Stand: 28.01.2015)

und Microsoft Kinect eigene Bewegungsteuerungs-Hardware. Playstation Move nutzte dabei, ähnlich wie die Wii, einen Controller, dessen Bewegungen und Position im Raum von einem Sensor erfasst werden. Microsoft Kinect hingegen verzichtet vollständig auf einen Controller und erfasst mithilfe von zwei Kameras und einem Infrarot-Sensor die Körperbewegungen des Spielers in einem dreidimensionalen Raum. Darüber hinaus kann Kinect Sprachbefehle umsetzen. Beide Systeme verkauften sich sehr gut¹², doch entfalteten ihr Potenzial größtenteils nur in speziell für sie entwickelten Spielen. Die Integration der neuen Möglichkeiten in altbewährte Gameplay-Strukturen gelang nur in sehr eingeschränktem Maße.¹³

2.5 Die aktuelle Konsolengeneration

Nintendo begründete die achte und damit momentan aktuelle Konsolengeneration mit der Veröffentlichung der Wii U im Jahre 2012. Während die Konsole komplett abwärtskompatibel sowohl zu den Spielen, als auch der Hardware des Vorgängers ist, bietet sie zusätzlich wieder traditionellere Steuerungsmöglichkeiten über ein gewöhnliches Gamepad. Die Wii U ist außerdem die erste Spielekonsole von Nintendo mit hochauflösender HD-Grafik. Im November 2014 folgten die Veröffentlichungen der Sony Playstation 4 und der Microsoft Xbox One. Neben deutlich verbesserter Technik boten beide Konsolen einen stärkeren Fokus auf sozialer Vernetzung. Die Playstation 4 versteht sich als reine, leistungsstarke Spielekonsole, während die Xbox One als All-in-One-Entertainment-System präsentiert wurde, mit vielen Features, die über das Spielen hinaus gehen und zum Beispiel auf den Bereich des Fernsehens abzielen.

¹² Vgl. Stevens, Tim: Microsoft sells 10 million Kinects, 10 million Kinect games. Herausgegeben von ENGADGET.COM.

URL: <http://www.engadget.com/2011/03/09/microsoft-sells-10-million-kinects-10-million-kinect-games> (Stand: 28.01.2015)

¹³ Vgl. Eaton, Kit: Sony, Microsoft motion controls will beat Wii at its own game. Herausgegeben von FASTCOMPANY.COM 2009.

URL: <http://www.fastcompany.com/1289825/sony-microsoft-motion-controls-will-beat-wii-its-own-game> (Stand: 28.01.2015)



Abbildung 5: Die sogenannten "Virtual Reality"-Brillen Oculus Rift und Project Morpheus

Wir befinden uns damit heute am Anfang der achten Konsolengeneration und damit in einer sehr interessanten Zeit, in der viele Spiele-Entwickler neue Möglichkeiten erforschen, in ihren Spielen Geschichten zu erzählen und den Spieler auf neuen Wegen in die narrative Erfahrung zu integrieren. Einer dieser neuen Wege ist Virtual Reality. Sogenannte Virtual-Reality-Brillen wie zum Beispiel die Oculus Rift oder Project Morpheus von Sony ermöglichen es dem Spieler, komplett ins Spielgeschehen einzutauchen. Die Kamera im Spiel wird hierbei durch die Kopfbewegungen des Spielers gesteuert und vermittelt so ein Gefühl des „echten Umschauens“. Bisher ist noch keine Virtual-Reality-Brille offiziell erschienen, doch es lässt sich mit großer Sicherheit sagen, dass dies bald passieren wird und einen substantziellen Einfluss darauf haben wird, wie wir Spiele erleben – und wie wir die Geschichten erleben, die uns diese Spiele erzählen wollen.

3 Zwei grundverschiedene dramaturgische Ansätze im Vergleich

3.1 The Last of Us

Eines der bislang ambitioniertesten und in Sachen Storytelling meistgefeierten Videospiele ist das im Jahre 2013 exklusiv für die Playstation 3 erschienene und vom amerikanischen Studio Naughty Dog entwickelte Action-Adventure *The Last of Us*. Der Spieler steuert den Erwachsenen Joel, der das junge Mädchen Ellie durch ein postapokalyptisches Amerika führt und mit Schusswaffen, improvisierten Schlagwaffen und geschicktem Schleichen gegen feindliche Menschen und mit dem „Cordyceps“-Virus infizierte Mutanten verteidigt. Als größtes narratives Gelingen des Spiels gilt die dichte Atmosphäre und die glaubwürdigen Charaktere. Besonders hervorgehoben sei hier die sich immer weiter entwickelnde Beziehung von Joel und Ellie, die auch dank der hervorragenden Motion-Capturing-Arbeit¹⁴ der Schauspieler Troy Baker und Ashley Johnson für eine in der Videospielhistorie bisher kaum dagewesene emotionale Spielerbindung sorgt.

3.1.1 Die Handlung

Der Prolog der Geschichte beginnt im Jahre 2013. Der alleinerziehende Vater Joel lebt mit seiner 12-jährigen Tochter Sarah in der Nähe von Austin, Texas. Der Spieler übernimmt zunächst die Kontrolle über Sarah, die ihren Vater sucht in jener Nacht, in der der sogenannte Cordyceps-Virus die USA heimsucht, welcher Infizierte in zombie-ähnliche Wesen und letztlich gänzlich in Mutanten verwandelt. Aufgeregt und von einem Zombie verfolgt betritt Joel schließlich das Haus und die Beiden machen sich gemeinsam mit Joels Bruder Tommy auf die Flucht. Während der Flucht wird Sarah von einem Soldaten aufgrund eines Quarantäne-Befehls erschossen.

¹⁴ „Making of The Last of Us – Motion Capture“ (2013) – Video auf beiliegender CD

An dieser Stelle macht das Spiel einen gewaltigen Zeitsprung von 20 Jahren, in denen die Zivilisation zunehmend zerstört wird und die Überlebenden sich in militarisierten Quarantäne-Zonen, unabhängigen Siedlungen oder nomadischen Gruppen zusammenfinden. Joel arbeitet inzwischen mit seiner Partnerin Tess als Schmuggler in Boston. Auf der Jagd nach einer gestohlenen Waffenlieferung treffen die Beiden auf Marlene, die Anführerin der sogenannten Fireflies, die ihnen einen besonderen Schmuggelauftrag gibt. Ein kleines Mädchen namens Ellie muss zu einem Firefly-Versteck außerhalb der Quarantäne-Zone gebracht werden.



Abbildung 6: Die beiden Protagonisten Joel und Ellie, im Hintergrund Joels Partnerin Tess

Kurz nach ihrem Aufbruch finden Tess und Joel heraus, dass Ellie infiziert ist. Da dies jedoch schon über drei Wochen her ist und die Infektion keinerlei Anzeichen einer weiteren Ausbreitung zeigt, erhoffen sich die Fireflies, mithilfe von Ellies Immunität ein Heilmittel oder einen Impfstoff entwickeln zu können. Wie sich herausstellt, wurden jedoch alle Fireflies am vereinbarten Treffpunkt getötet. Tess offenbart Joel, dass auch sie gebissen wurde und infiziert ist. Entgegen seiner Widersprüche opfert sie sich, um eine Gruppe Soldaten aufzuhalten und Joel und Ellie die Flucht zu ermöglichen.

Joel entscheidet sich daraufhin, seinen Bruder Tommy aufzusuchen, in der Hoffnung, dieser könne ihm mehr über den Aufenthaltsort der verbliebenen Fireflies verraten. Mithilfe eines alten Bekannten, der Joel einige Gefallen schuldet, kommen die Beiden an ein funktionierendes Auto. Als sie gerade Pittsburgh durchqueren, werden sie von Banditen angegriffen und ihr Auto zerstört. Eine kurzzeitige Zusammenarbeit mit den beiden Brüdern Henry und

Sam endet tragisch, als Sam sich nach der gemeinsamen Flucht vor der Banditen und einigen Zombies als infiziert entpuppt und beim Angriff auf Ellie von Henry erschossen wird, der sich daraufhin selbst das Leben nimmt.

Im Herbst finden Joel und Ellie endlich Tommy, der in einer verbarrikadierten Siedlung in der Nähe eines Damms lebt. Joel überlegt, Ellie in Sicherheit bei Tommy zu lassen. Als diese das erfährt, reagiert sie extrem verletzt und rennt davon. Als Joel sie schließlich wiederfindet, überzeugt sie ihn, mit ihr zusammen weiter zu ziehen. Tommy weist sie auf einen Firefly-Stützpunkt in der Universität von Eastern Colorado hin, der sich jedoch als verlassen herausstellt, aber Hinweise auf eine Firefly-Basis in Salt Lake City beherbergt. Beim Verlassen der Universität werden sie erneut von Banditen attackiert und Joel wird schwer verletzt.

Den Winter über versorgt die nun auf sich allein gestellte Ellie den handlungsunfähigen Joel in einer Hütte in den Bergen. Sie behandelt notdürftig seine Wunden und geht auf die Jagd. Dort trifft sie auf David und James, die ihr im Tausch gegen das gejagte Wild Medizin anbieten. Während einer gemeinsamen Abwehr eines Zombie-Angriffs ist Ellie gezwungen, den Beiden zu vertrauen, woraufhin diese sie entführen. Es gelingt ihr, James zu überlisten und zu töten und sie versucht, zu entkommen, doch David nimmt sie in einem brennenden Restaurant in die Zange. Joel, inzwischen in besserem Zustand, macht sich auf die Suche nach Ellie und findet sie nach Einsatz von Folter an einigen Banditen schließlich genau in dem Moment, in dem sie David nach einer brutalen Auseinandersetzung töten konnte. Er tröstet sie und die Beiden fliehen.

Im Frühling erreichen Ellie und Joel Salt Lake City und werden von einer Patrouille abgefangen, die sie in das Firefly-Versteck in einem Krankenhaus bringt. Die Anführerin Marlene ist ebenfalls vor Ort und eröffnet Joel, dass zur Herstellung des Heilmittels eine operative Untersuchung von Ellies infiziertem Gehirn notwendig ist, die sie nicht überleben wird. Joel akzeptiert dies nicht und kämpft sich durch das Krankenhaus bis zum Operationstisch, wo er die Doktoren umbringt und mit Ellie in die Parkgarage flieht. Dort trifft er auf Marlene, die er überwältigt und entgegen ihres Flehens tötet, um eine Verfolgung durch die Fireflies zu verhindern. In einem Auto flieht Joel mit Ellie aus der Stadt, die auf der Fahrt zu sich kommt und ihn fragt, was geschehen sei. Joel lügt und erzählt ihr, die Fireflies hätten viele immune Menschen vor Ort gehabt und nach Misserfolg letztlich die Suche nach einem Heilmittel aufgegeben. Die Beiden

erreichen Tommys Siedlung und Ellie offenbart ihre Zweifel und Schuldgefühle und bittet Joel darum, ihr zu schwören, dass das, was er ihr über die Begegnung mit den Fireflies erzählt hat, der Wahrheit entspricht. Nach einer kurzen Pause schwört Joel, die Wahrheit gesagt zu haben.

3.1.2 Das Gameplay



Abbildung 7: *The Last of Us* ist einer dieser Shooter, bei dem der Spieler viel Zeit in Deckung verbringt.

Vom Gameplay her folgt *The Last of Us* den Formstandards eines klassischen Third-Person-Shooters¹⁵. Die Action basiert größtenteils auf sich abwechselnden Schieß- und Schleichpassagen. Oftmals kann der Spieler selbst entscheiden, ob er den leisen oder lauten Weg wählen möchte, auf höheren Schwierigkeitsgraden ist ein langsamer, wohlüberlegter Ansatz aufgrund der Munitionsknappheit und der Überzahl an scharf schießenden Gegnern in den meisten Fällen ratsam. Der Spieler kann auf eine Vielzahl an verschiedenen einsetzbaren Schießwaffen zurückgreifen, über Pistolen, Revolver, Schrotflinten, Jagd- und Scharfschützengewehre bis zu dem besonders leisen und daher gut beim Schleichen einsetzbaren Bogen. Das Spiel ermöglicht außerdem die Nutzung von temporär haltbaren Nahkampfwaffen, die sich mit den richtigen Werkzeugen verstärken lassen. Der Spieler kann mehrere Komponenten außerdem zu

¹⁵ Definition Wikipedia: <http://de.wikipedia.org/wiki/Third-Person-Shooter> (Stand: 28.01.2015)

weiteren Hilfsmitteln verarbeiten, zum Beispiel Erste-Hilfe-Kits oder provisorische Granaten.

Den Großteil des Spiels kontrolliert der Spieler Joel, Ellie und andere temporäre Begleiter werden von der KI (Künstlichen Intelligenz) gesteuert. Die Anfangssequenz erlebt der Spieler als Sarah, die Endsequenz als Ellie. Außerdem kontrolliert der Spieler den Winter über Ellie, während Joel aufgrund seiner Verletzung bewegungsunfähig ist. Ellies geringere Körpermasse und Kraft wirken sich dabei merklich auf das Spielgefühl aus. Joels KI-Partner sind in Schleichpassagen für die Gegner unsichtbar, greifen bei Schießereien jedoch aktiv ins Spielgeschehen ein, weisen auf Gegnerpositionen hin, lenken Gegner ab oder greifen selber zur Waffe.

Neben den Gefechten mit menschlichen Banditen-Gangs oder aggressiven Zombie-Horden hat der Spieler beim Reisen durch die postapokalyptischen USA auch einige Kletter- und Rätsel-Passagen zu meistern, bei denen es oft darum geht, Ellie, die nicht schwimmen kann, zu helfen, ein Gewässer zu überqueren. Oft werden lange Gameplay-Passagen, in denen der Spieler sich ohne Zwischenfälle fortbewegt, genutzt, um Konversationen zwischen den Charakteren stattfinden zu lassen. Meist lassen sich diese Konversationen per Knopfdruck noch erweitern, um zusätzliche Informationen zu erhalten, oder bestimmte Objekte in der Welt, mit denen der Spieler agieren kann, rufen weitere Gespräche hervor. Diese Gespräche haben keinen Einfluss auf das Gameplay und beeinflussen nur die Geschichte, indem sie die Figuren lebendig wirken lassen und für mehr Spieler-Identifikation sorgen. Die KI-Begleiter interagieren auf eigene Weise und unabhängig von dem Spieler mit der unmittelbaren Umgebung, heben Objekte auf, setzen sich hin oder lehnen sich an Mauern. Es wurde außerdem verstärkt Wert darauf gelegt, realistische Reaktionen der Begleiter auf viele verschiedene mögliche Verhaltensweisen des Spielers zu gewährleisten. Was diese „Lebendigkeit“ der Spielfiguren angeht, gilt *The Last of Us* als Meilenstein.

3.1.3 Öl und Wasser

Davon abgesehen beschränken sich die großen narrativen Momente in *The Last of Us* jedoch fast ausschließlich auf die Videosequenzen, die beinahe in Funktion einer Belohnung nach erfolgreichem Abschluss einer Gameplay-Sequenz in die nächste überleiten. Dieses Prinzip, Action- und Schießpassagen im Gameplay

abzuwickeln und die Story in einem stückweise erzählten, aufwendig produzierten Renderfilm¹⁶ zu verpacken, der das Spiel von Anfang bis Ende begleitet, ist in modernen Videospielen sehr verbreitet. Es wird auch das „Öl-und-Wasser-Prinzip“ genannt, da es Narrative und Gameplay genau als diese beiden Substanzen behandelt, die zwar zusammen in einen Topf geworfen werden, sich aber niemals miteinander vermischen können. Eine Formel, die in gewisser Weise im Widerspruch mit der eigentlichen Natur von Videospielen steht, da der wichtigere Teil des Spielerlebnisses in filmischer, nicht in spielerischer Form vermittelt wird. Niemand wird sich an *The Last of Us* für sein besonderes Gameplay zurückerinnern, sondern für die sehr emotionale und mitreißende Geschichte, die es erzählt. Genauso wie *The Last of Us* als eine Art Evolutionsspitze aller Trends seiner Konsolengeneration bezeichnet werden kann, fungiert es außerdem als Endresultat der maximalen Nutzung des gesamten Potenzials einer schon im Fundament makelbehafteten Formel, die passenderweise aber seine gesamte Konsolengeneration dominierte.

Die Öl-und-Wasser-Formel ist ein Relikt aus einer Zeit, in der Spielgrafik zu detailarm war, um Emotionen und zwischenmenschliche Konflikte auf dieselbe Art zu transportieren, wie das eine gerenderte Zwischensequenz konnte. Doch heutzutage sind die technischen Möglichkeiten so weit vorangeschritten, dass Zwischensequenzen in der Regel genauso innerhalb der Grafikengine¹⁷ entstehen wie die Gameplay-Sektionen und dabei die gleichen Charaktermodelle verwenden. Das bedeutet, dass die während interaktiver Spielabschnitte zum Einsatz kommende Grafik des Spiels den gerenderten Videosequenzen nur noch in geringem Maße nachsteht. Es wäre technisch problemlos möglich, Ausdruck und Gefühle einer Spielfigur ohne den Einsatz einer Rendersequenz zu inszenieren.

In der Tat findet die Identifikation mit den Spielfiguren in *The Last of Us* auf eine Art und Weise statt, die mehr mit dem Medium des Filmes gemein hat als mit dem des Spiels – und büßt daher auch mögliche dramaturgische Möglichkeiten

¹⁶ Ein Film, der im Voraus berechnet und in komprimierter Form abgespeichert, daher nicht mehr veränderlich ist. Steht im Gegensatz zu dem in Videospielen in Echtzeit berechneten Gameplay.

¹⁷ Das von den Programmierern entworfene grafische Grundgerüst eines Videospiels, mit dem die verschiedenen Design-Abteilungen arbeiten.

ein, die dem Medium der Videospiele vorbehalten sind. In *The Last of Us* ist der Spieler ein Beobachter. Die Handlung des Spiels ist von Anfang bis zum bitteren Ende kompromisslos linear und bietet keinerlei Möglichkeiten für die spielerische Mitgestaltung der Welt oder ihrer Charaktere. Wie zuvor erwähnt ist es dem Spieler überhaupt nur in den seltensten Fällen gestattet, die Handlung als einer dieser Charaktere zu erleben. Wie bei einem Film beobachtet er die Geschichte von Joel und Ellie, schlüpft jedoch nie so richtig in deren Rolle. Man könnte sagen, der Spieler schlüpft bestenfalls in Joels Waffenarm, um die gewaltsamen Konflikte zu lösen und sich anschließend wieder zurückzuziehen und den eigentlichen Stars die Bühne zu überlassen. Und die eigentlichen Stars in *The Last of Us* sind ihre Protagonisten, nicht der Spieler selber, wie es bei so vielen anderen Spielen der Fall ist. Im Grunde genommen ist das Spiel auf dem Gebiet der Integration des Spielers in die narrative Spielerfahrung fast schon als Rückschritt zu bezeichnen. Für das, was es zu sein versucht, funktioniert es hervorragend, lässt jedoch durch die Entscheidung, so sein zu wollen, von Grund auf einen Großteil des narrativen Potenzials liegen, das Videospiele haben – und vor allem dem Medium des Filmes voraushaben.

3.2 The Elder Scrolls V: Skyrim

Einen sehr gegensätzlichen dramaturgischen Ansatz zu *The Last of Us* bietet das im Jahre 2011 veröffentlichte und von Bethesda Game Studios entwickelte Rollenspiel *The Elder Scrolls V: Skyrim*. *Skyrim* ist einer der bis heute populärsten Ableger des sogenannten Open-World-Genres¹⁸. Die Hauptgeschichte des Spiels handelt von den Bemühungen des Spieler-Charakters, Anduin den Weltenfresser zu besiegen, einen Drachen, der der Prophezeiung nach die Welt zerstören wird. Das Spiel findet in der namensgebenden fiktiven Provinz Skyrim statt, zweihundert Jahre nach den Geschehnissen des Vorgängers *Oblivion*. Der Spieler erfüllt Quests¹⁹ für verschiedene Fraktionen in der Spielwelt und entwickelt die Fähigkeiten seines Charakters weiter. Anders als bei vielen anderen Rollenspielen gibt es keine festgelegten Charakterklassen und das Verteilen der

¹⁸ Definition Wikipedia: <http://de.wikipedia.org/wiki/Open-World-Spiel> (Stand: 28.01.2015)

¹⁹ Im Rollenspiel-Jargon Aufgaben, die der Spieler löst und dafür mit Erfahrungspunkten und materiellen Dingen belohnt wird.

Fähigkeitspunkte erfolgt nicht nur durch Punktevergabe des Spielers, vielmehr verbessert sich der Charakter automatisch in den entsprechenden Disziplinen, wenn er gewisse damit verbundene Aktionen ausführt. Wie seine Vorgänger bietet *Skyrim* dem Spieler nahezu unbegrenzte Freiheit beim Erkunden der Spielwelt. Alle Gebiete sind von vornherein betretbar und die zahlreichen Nebenmissionen und erkundbaren Schauplätze ermöglichen es dem Spieler, sich selbst in der Spielwelt zu verwirklichen, ohne der eigentlichen Hauptgeschichte des Spiels je folgen zu müssen.



Abbildung 8: Die besonders herausfordernden Drachenkämpfe sind das Markenzeichen von *Skyrim*.

3.2.1 Das Gameplay

Vom Gameplay her ist *Skyrim* ein Action-Rollenspiel²⁰, spielbar sowohl in der Ego-Perspektive, als auch in der Third-Person-Ansicht. Der Spieler ist in der offenen Spielwelt komplett frei beweglich ohne unsichtbare Mauern. Alles, was sichtbar ist, lässt sich in der Regel auch erreichen, ob Wildnis, alte Höhlen und Ruinen, Berge, Städte oder Dörfer. Zur schnelleren Fortbewegung stehen Pferde zur Verfügung, außerdem gibt es ein Schnellreise-System, mit dem jeder bereits besuchte Ort sich jederzeit und von jedem Ort der Spielwelt wieder betreten lässt. Nicht-Spieler-Charaktere (NSC) bevölkern die Spielwelt und gehen ihren eigenen

²⁰ Definition Wikipedia: <http://de.wikipedia.org/wiki/Action-Rollenspiel> (Stand: 28.01.2015)

Tagesabläufen nach, was die Spielwelt besonders lebendig und dynamisch erscheinen lässt. Viele von ihnen bieten interessante Konversationen oder haben Aufgaben für den Spieler. Anders als in anderen Spielen lassen sich fast alle Bewohner der Spielwelt permanent töten, was alle mit ihnen in Verbindung stehenden Quests unlösbar macht. Jeder NSC hat außerdem ein festes Zuhause beziehungsweise einen Schlafplatz und bestimmte Besitztümer. Wird der Spieler bei einer kriminellen Aktion wie Mord oder Diebstahl beobachtet, wird ein Kopfgeld auf ihn ausgesetzt und er wird von den Wachen der jeweiligen Stadt konfrontiert. Er kann dann entweder eine Strafe zahlen, für eine bestimmte Spielzeit ins Gefängnis gehen oder sich gewaltsam zur Wehr setzen. Der Spieler kann Teil bestimmter Fraktionen werden, die jeweils eine eigene Aufgabenreihe und Geschichte haben, die es zu erleben gilt.

Der Spieler-Charakter kann einer Reihe von verschiedenen Rassen angehören, unter anderem verschiedenen Stämmen der Menschen, Elfen und anthropomorphen Kreaturen, und lässt sich außerdem zu Spielbeginn im umfangreichen Charakter-Editor den Wünschen des Spielers anpassen. Der Charakter kann sich in insgesamt 18 Fähigkeiten verbessern, wobei der Fortschritt in einer bestimmten Fähigkeit auch gleichzeitig den Gesamtfortschritt der aktuellen Charakterstufe erhöht. Mit jedem Stufenaufstieg schaltet der Spieler eines speziellen Fähigkeitspunkt frei, mit dem er bestimmte besondere Eigenschaften erlernen kann. Zusätzlich dazu gibt es die drei Attribute „Gesundheit“, „Ausdauer“ und „Magicka“, welche die Überlebensfähigkeit, Kampffähigkeit und Magie-Ressourcen des Charakters bestimmen. Im Kampf greift der Spieler sowohl auf Waffen zurück, die durch Erlernen des Schmiedeberufs selbst hergestellt, bei Händlern gegen Gold gekauft oder in der Spielwelt gefunden werden können, als auch auf Magie, die sich in Form von verschiedenen Zaubersprüchen bei diversen Zauberlehrern in der Spielwelt erlernen lässt. Sowohl Zauber als auch Waffen lassen sich frei jeweils der rechten oder linken Hand des Charakters zuordnen, was beliebige Kombinationen ermöglicht, unter anderem das Führen von zwei Einhandwaffen oder das Ausrüsten eines Zaubers in einer Hand und einer Einhandwaffe in der anderen. Schilde können in einem aktiven Blocksystem genutzt werden, um feindliche Angriffe mit richtigem Timing abzuwehren oder den erlittenen Schaden zu reduzieren. Der Spieler kann außerdem einen Bogen und eine Armbrust für Angriffe aus der Ferne nutzen. Er hat auch die Möglichkeit, zu schleichen, was es ihm erlaubt, Taschendiebstahl zu betreiben oder kritische Treffer an nichtsahnenden Gegnern auszuüben.

Neben verschiedenen wilden Kreaturen aller Art, die der Spieler beim Reisen durch die Spielwelt antreffen kann, sind Drachenkämpfe eines der Hauptelemente von *Skyrim*. Drachen erscheinen zufallsbasiert an bestimmten Orten im Spiel und greifen den Spieler, NSCs und andere wilde Kreaturen an. Sie können auch umliegende Dörfer und Städte angreifen, was zum permanenten Tod einzigartiger NSCs führen kann. Drachenkämpfe sind besonders schwere Kämpfe, die geschicktes Vorgehen erfordern, um gemeistert zu werden. Nachdem der Spieler einen Drachen besiegt hat, kann er dessen Seele absorbieren und mithilfe dieser mächtige Zauber freischalten, die aus jeweils drei Worten der Drachensprache bestehen und in einer Art Hieroglyphenform in bestimmten Höhlen der Spielwelt entdeckt werden können. Die Nutzung dieser besonders mächtigen Zauber ist jedoch durch eine Regenerationszeit limitiert.

3.2.2 Das Sandkasten-Prinzip

Während *The Last of Us* und vergleichbare Spiele darauf aus sind, eine sehr lineare, filmähnliche Geschichte zu erzählen, in der sich der Spieler narrativ mehr in einer beobachtenden, denn in einer handelnden Rolle befindet, fördern Spiele wie *Skyrim* die Fantasie des Spielers, den Erlebnissen in der offenen und frei begehbaren Spielwelt einen eigenen narrativen Kontext zu verleihen. Je mehr Freiheiten ein Spiel dem Spieler in der Gestaltung der Narrative gewährt, desto mehr Abstriche müssen in Sachen Inszenierung gemacht werden, um die vielen verschiedenen Möglichkeiten und Herangehensweisen des Spielers zu berücksichtigen. *Skyrim* ist ein sogenanntes Sandbox-Rollenspiel. Es bietet dem Spieler ein komplexes System mit dynamischen und anpassungsfähigen Mechaniken und kreiert damit eine Spielwelt, in der dieser sich ausleben kann, wenn gewünscht ohne sich jemals mit der festgelegten Hauptgeschichte des Spiels beschäftigen zu müssen.

4 Wichtige Faktoren der Videospieldramaturgie

4.1 Erwünschte Illusion

Videospiele sind als narratives Medium deutlich abstrakter als beispielsweise Filme, die in ihrer Darstellung der Realität weniger limitiert sind und von Fotorealismus profitieren können. Wer ein Videospiel spielt, der genießt den Schwindel, heißt die eigene emotionale Manipulation willkommen. Beim Spielen findet eine Art unausgesprochene Verabredung zwischen dem Spiel und dem Spieler statt. Der Spieler willigt ein, nur Dinge zu tun, die im System des jeweiligen Spiels vorgesehen sind und das Spiel liefert im Gegenzug die perfekte Illusion von Freiheit. Das ist auch der Grund, warum eine andere Person, die nur flüchtig zuguckt und diese Verabredung nie getroffen hat, in der Regel nicht verstehen kann, was bei der momentanen Spielpassage den eigentlichen Reiz ausmacht. Keine Videospiel-Narrative kann ohne diese Verabredung bestehen. Wer *Dragon Age: Origins* spielt, sich aber nicht darauf einlässt, über das Fehlen einer Sprung-Funktion hinwegzusehen, bei dem scheitert die Illusion. Anderenfalls lässt sich das menschliche Gehirn von ganz allein manipulieren, bis der Spieler schließlich gar nicht mehr springen will. Er akzeptiert die technische Beschränktheit des Mediums und sieht über daraus resultierende Realismus-Brüche zugunsten einer gewollten Illusion hinweg. Eben diese Funktionalität des menschlichen Gehirns ist im Übrigen auch der Grund dafür, dass Spieler in den frühen Tagen der Videospielhistorie schon mit ein paar wenigen Pixeln großartige Abenteuer erleben konnten. Der Abstraktionsgrad war höher, die Illusion damit schwieriger zu erlangen, aber das Prinzip im Grunde das gleiche.

4.2 Siegbedingungen („Win States“)

Einer der wichtigsten Faktoren in der Dramaturgie von Videospielen ist das Verhältnis zwischen dem Spieler und dem Spiel. Dieses Verhältnis wird bestimmt durch sogenannte „Win States“ (Siegbedingungen). Ein „Win State“ ist ein Spielstand, zu dem das oberste Ziel als erreicht und das Spiel damit als gewonnen gilt. Mithilfe dieser Siegbedingungen wird das gesamte Gameplay-System mit all

seinen Möglichkeiten und Herangehensweisen in einen Kontext gebracht, anhand dessen die Sinnhaftigkeit bestimmter Handlungen in Bezug auf den Fortschritt zum Erreichen des „Win States“ beurteilt werden kann.

Wir unterscheiden zwischen booleschen und nicht-booleschen „Win States“. Ein boolescher „Win State“ ist absolut und beschreibt ein einziges Ziel, welches entweder erreicht oder verfehlt werden kann. Die Frage, die gestellt wird, ist: „Hast du gewonnen oder nicht?“ Ein nicht-boolescher „Win State“ funktioniert auf andere Weise und kommt in der Regel bei Spielen mit Highscore-Systemen zur Geltung. Er stellt die Frage: „Wie viel hast du gewonnen?“ Es gibt Spiele mit nicht-booleschem „Win State“, die sich nicht absolut gewinnen lassen. Der Spieler spielt solange bis zum Versagen und versucht dabei, bis dahin eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Andere Spiele kombinieren beide Arten von „Win States“, in dem sie dem Spieler ein absolutes Ziel geben, das es zu erreichen gilt, aber gleichzeitig durch eine Punktzahl ermitteln, wie souverän oder effektiv der Spieler dieses Ziel erreichen konnte.

Eine weitere Unterscheidung wird zwischen expliziten und impliziten „Win States“ gemacht. Ein expliziter „Win State“ bedeutet, das Spiel definiert ein klares Ziel und endet bei Erreichen des Zieles mit der Anerkennung des Spieler-Sieges. Diese Anerkennung kann auf klassische Weise („You win!“) oder durch narrative Auflösung erfolgen. Ein impliziter „Win State“ findet sich in der Regel in Endlos- und Open-World-Spielen, die keinem festen chronologischen Spiel-Fortschritt folgen, sondern den Spieler nach eigenem Ermessen Aufgaben in beliebiger Reihenfolge erledigen lassen, um zum Ziel zu kommen. Diese Spiele haben einen „Win State“ in Form von Erreichen des Maximallevels oder dem Abschluss der im Spiel präsentierten narrativen Struktur, enden jedoch nicht mit Erreichen der Siegbedingungen und lassen den Spieler auch darüber hinaus weiterspielen und weitere nicht für den Sieg unbedingt notwendige Aktivitäten ausüben. Der implizite „Win State“ ist erreicht, doch das definitive Ende des Spiels liegt im Ermessen des Spielers.

Bei bestimmten Spielarten und -genres kann auch ganz bewusst auf die Definition von Siegbedingungen verzichtet werden, um den Spieler anzuregen, auf eigene Weise mit dem System zu interagieren und sich gegebenenfalls seine eigenen Ziele zu setzen. Ein gutes Beispiel dafür ist die weltweit extrem erfolgreiche *Die Sims*-Reihe, in der der Spieler einen virtuellen Haushalt kontrolliert und den Alltag um Beruf, Familienplanung und Freizeit meistern muss – oder

meisten kann, denn auch bei völligem Versagen gibt es kein absolutes Spielende und selbst nach dem Tod aller Haushaltsmitglieder kann einfach mit einem anderen Haushalt weitergespielt werden. Aufgrund des Fehlens einer konkreten Siegbedingung ist der Spieler in *Die Sims* angeregt, zu entscheiden, auf welche Aspekte des Alltags er am meisten Wert legt und auf welche persönlichen Erfolge oder Misserfolge er hinarbeiten möchte. Würde das Spiel ein konkretes Ziel setzen, wie zum Beispiel das Erreichen der höchsten Beförderungsstufe in einer Karriere, eine Geldsumme an Besitztümern oder eine bestimmte Anzahl an Romanzen/Freunden/Familienmitgliedern, würde es damit einen großen Teil seiner spielerischen Möglichkeiten obsolet machen, da die Dramaturgie eines Videospiels einen Spieler immer strategisch auf das Ziel des Spiels hinarbeiten lässt und jede Tätigkeit, die vom Weg zu diesem Ziel abweicht, bestenfalls als kurze Ablenkung, schlimmstenfalls als komplette Zeitverschwendung betrachtet wird.



Abbildung 9: Endlosspiel ohne feste Siegbedingungen: *Die Sims 3*

Auf der anderen Seite kann es sich bei Spielen ohne klar definierte Siegbedingungen je nach Spielertyp als schwierig erweisen, auf lange Zeit zu motivieren und eine dramaturgische Spannung aufrecht zu erhalten. Im Fall von *Die Sims* wirkt sich die generelle Zufriedenheit eines Sims auf seine Effektivität in allen Belangen aus und gilt daher für die meisten Spieler als erstrebenswert. Seit den neueren Ablegern der Serie hat jeder Sim ein persönliches Lebensziel, das in direkter Verbindung mit seiner Zufriedenheit steht. Auf diese Weise nimmt das Spiel den Spieler zumindest ein wenig an die Hand und zeigt ihm Möglichkeiten auf, was Hauptziele für sein Spiel-Durchgang sein könnten. Eine weitere Motivation ist unabhängig von der Spielmechanik eine persönliche des Spielers, das gekaufte Produkt voll auszukosten und die damit verbundene Notwendigkeit, im

Spiel Geld zu verdienen, um sich neue Anschaffungen und die mit diesen Anschaffungen kommenden neuen Gameplay-Möglichkeiten freizuschalten. Es gibt also bei *Die Sims* trotz Fehlen von klaren Siegbedingungen Möglichkeiten für den Spieler, seinen Erfolg im Spiel zu bemessen.

Manche Spiele verzichten auf die Definition eines „Win States“ und definieren stattdessen einen sogenannten „Lose State“, also einen Spielstand, dessen Eintritt der Spieler in jedem Fall verhindern muss. Dies ist ein guter Kompromiss, der es dem Spieler ermöglicht, mit einer gewissen Freiheit verschiedene Dinge auszuprobieren, ihm jedoch dennoch eine gewisse Art von Führung gibt, da sein Erfolg daran bemessen werden kann, wie weit er sich vom Eintreten des „Lose States“ entfernt hat.

4.3 Kinästhetik

Wie bereits erwähnt handelt es sich bei dem Gebiet des Game Design und der Videospieldramaturgie um vergleichsweise wenig erforschte Themenbereiche. Daher gibt es auch nur ein sehr kleines Fachbegriff-Vokabular und vielen bereits untersuchten Faktoren und Phänomenen fehlt es an einem einheitlichen Begriff. Dies ist auch der Fall bei der sogenannten „Kinästhetik“, auch „Game Feel“ genannt.²¹ Die Kinästhetik ist vom Prinzip her vergleichbar mit dem nicht spiel-bezogenen Sinn der Propriozeption, welcher für das Gefühl von Position und Bewegung einzelner Körperteile im Verhältnis zueinander verantwortlich ist. Es ist der Sinn, dank dem Menschen in der Lage sind, Bewegungen unabhängig von den klassischen Sinnen auszuführen, beispielsweise mit geschlossenen Augen zu gehen, zu tippen, ohne auf die Tastatur zu schauen, oder zu sprechen, ohne bewusst auf die Bewegung der eigenen Lippen zu achten.

Der Begriff Kinästhetik wurde erstmals im 19. Jahrhundert vom britischen Neurologen und Psychologen Henry Charlton Bastian benutzt²² und gilt heutzutage als der hauptsächliche Sinn, der beim Spielen von Videospielen zum Einsatz kommt.

²¹ Vgl. Swink, Steve: *Game Feel. A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Burlington, MA 2009, S.

1

²² Vgl. Bastian, Henry Charlton: *The brain as an organ of mind*. London 1880, S. 543

Jedes Mal, wenn der Spieler mit dem Spiel interagiert, entsteht eine Resonanz-Schleife zwischen seinem Gehirn und dem Spiel. Die physische Manipulation eines Eingabegerätes (Controller oder Maus/Tastatur), gefolgt von dem der simulierten Kollisionsabfrage und Physik entsprechenden audiovisuellen Feedback des Spiels, erzeugt im Gehirn die Illusion der physischen Manipulation eines virtuellen Objektes. Der Spieler fühlt das Gewicht, Momentum und Reibungen des Objektes, obwohl es rein digital ist.

Der Spieler ist als fester Bestandteil an die Spielerfahrung angeschlossen und jede noch so kleine Bewegung wirkt sich durch die durch sie hervorgerufene Resonanz auf dem Bildschirm auf das Gesamt-Spielgefühl aus. Manche Spieler sind empfindlicher für Kinästhetik als andere, doch grundsätzlich lässt sich sagen, je natürlicher sich die reale physische Manipulation des Eingabegerätes und die daraus resonierende Bewegung des virtuellen Objektes im Verhältnis zueinander anfühlen, desto besser ist das Spielgefühl. Der Spieler empfindet dann eine Kampfmechanik als befriedigend, ein Fahrgefühl als realistisch oder eine Sprungsteuerung als gut kontrollierbar. Das Gehirn wird hierbei auf dieselbe Art und Weise stimuliert, wie es ein eingängiges Musikstück tut, nur dass in diesem Fall gilt: je eingängiger, desto besser. Ist das Spielgefühl nicht eingängig genug, fühlt sich der Spieler von der Resonanz-Schleife getrennt. Dies wird in einigen Spielen ganz bewusst dramaturgisch eingesetzt, um Distanz zu schaffen oder einen Gefühls- oder Gesundheitszustand der Spielfigur auszudrücken. In *Grand Theft Auto V* zum Beispiel wird über kinästhetische Distanz ausgedrückt, dass die Spielfigur betrunken oder auf Drogen ist. Die Bewegungs-Resonanz wird in der Resonanz-Schleife auf so extreme Art und Weise verzerrt, dass der Spieler durch die deutlich eingeschränkte Kontrolle ein Gefühl für den Zustand seiner Figur vermittelt bekommt.

Die Auswirkungen der Kinästhetik auf das Gesamt-Spielgefühl sind in jedem Genre gleichermaßen bedeutend, wirken sich jedoch auf unterschiedliche Weise aus. Dennoch haben auch Echtzeitstrategiespiele wie *StarCraft II*, in denen der Spieler allein durch die Maus nicht eine einzelne Spielfigur direkt, sondern viele Figuren durch indirekte Befehle steuert, ihre eigenen Anforderungen für eine ansprechende Kinästhetik. Auf der anderen Seite haben Bewegungssteuerungen wie die der Wii U oder Microsoft Kinect eine grundlegend andere Kinästhetik, sowie Musikspiele wie *Guitar Hero* oder *Rock Band*, bei denen die reale Bewegung, die der Spieler am Instrument-Controller ausführt, der virtuellen Bewegung,

die das Spiel ihm suggeriert, sehr nahe kommt und daher keine große Diskrepanz zwischen beiden Manipulationen in der Resonanz-Schleife aufkommt.

4.4 Spieler-Zentriertheit

Bei einem Film verfolgt der Zuschauer in der Regel als Außenstehender die Geschichte eines Helden oder Anti-Helden, der auf irgendeine Art und Weise sympathisch oder zumindest ansprechend ist. Figuren wie der vieldiskutierte Walter White aus *Breaking Bad*²³ haben jedoch gezeigt, dass es nicht immer zwingend notwendig ist, dass der Zuschauer auf der Seite des Protagonisten ist. Bei einem Spiel ist das anders, denn hier ist der Spieler der Protagonist. In dem Moment, in dem dieser die Kontrolle über seine Spielfigur übernimmt, entsteht die Vereinbarung, dass er während der Spielzeit eins mit ihr ist. Damit diese Symbiose funktionieren kann, ist es unerlässlich, dass er seine Spielfigur mag, sich mit ihr identifizieren kann. Jede Interaktion der Spielwelt mit der Spielfigur ist eine Interaktion mit dem Spieler. Der narrative Umgang der Spielwelt mit der Spielfigur steht daher in direktem Verhältnis zum Umgang des Spiels mit dem Spieler. Und der Spieler erwartet, für lange erfolgreiche Spielzeiten anerkannt zu werden und daher sichtbare Fortschritte seiner Spielfigur in der Spielwelt zu sehen. Das direkte Verhältnis zwischen Medium und Konsument ist bei Filmen in dieser Form nicht vorhanden und daher ein ganz neuer dramaturgischer Punkt, den es bei Videospielen zu beachten gilt.

Dieser dramaturgische Aspekt funktioniert natürlich andersrum genauso. Die Interaktion der Spielfigur mit der Spielwelt ist auf dieselbe Art und Weise gleichgesetzt mit der Interaktion des Spielers mit dem Spiel. Dies bringt eine weitere Möglichkeit mit sich, wie das Spiel den Spieler emotional in die Erfahrung miteinbeziehen kann: Der Aspekt der Schuld. Da es effektiv der Spieler ist, der in der ausführenden Rolle des Protagonisten mit der Spielwelt interagiert, Entscheidungen trifft und in fatalen Situationen den Abdruck zieht, fühlt sich dieser auch für diese Taten verantwortlich. Selbst wenn das Spiel narrativ komplett linear ist und dem Spieler keine Möglichkeit bieten, von diesen Taten abzusehen, ist er immer

²³ Von AMC produzierte Drama-Serie. Wikipedia: http://de.wikipedia.org/wiki/Breaking_Bad
(Stand: 28.01.2015)

noch dafür verantwortlich, weitergespielt und nicht das Spiel beendet zu haben. Den wohl interessantesten Ansatz, den Spieler über den Aspekt der Schuld emotional zu erreichen, hat wohl der von Yager Development entwickelte Shooter *Spec Ops: The Line*, welcher an späterer Stelle in dieser Arbeit noch genauer untersucht wird.

Betrachtet man also das gängige „Trial-and-Error-Modell“, in dem Spielfortschritt nur durch Erfolg, nicht durch Misserfolg des Spielers erzielt werden kann, ergibt sich folgendes Problem: Die Handlung schreitet nur voran, wenn der Spieler seine Missionsziele erfüllt. Erfüllt der Spieler seine Missionsziele, erwartet er eine Belohnung. Diese Belohnung ist in der Regel sowohl ludisch (spielerisch, z. B. neue Waffen / Gegenstände), als auch narrativ (Anerkennung, steigende Macht des Protagonisten). Es stellt sich also als ausgesprochen schwierig dar, in der Handlung einen Rückschlag zu inszenieren, also einen narrativen Misserfolg, weil modellbedingt immer alle ludischen Ziele erreicht werden. In einem Beispiel ausgedrückt bedeutet das: Es ist dramaturgisch befremdlich, den Spieler einen Bosskampf absolvieren zu lassen und ihm nach erfolgreichem Abschluss eine Videosequenz zu zeigen, in der eben dieser Boss nicht etwa stirbt, sondern siegreich aus dem Duell hervorgeht. Es entsteht ein Konflikt zwischen Gameplay und Narrative, weswegen hier von einer „ludonarrativen Dissonanz“ gesprochen werden kann.

4.5 Ludonarrative Dissonanz

Der Begriff der „Ludonarrative“ bezeichnet das Zusammenspiel von Gameplay (ludere, lt. „spielen“) und Erzählung (narrare, lat. „erzählen“) bei der Kreation einer übergeordneten Videospieldramaturgie. Dies ist insbesondere bei Videospielen ein Thema, in denen eine Trennung zwischen Gameplay-Segmenten und einer übergeordneten, in der Regel in Zwischensequenzen erzählten Story-Ebene vorherrscht. Ein Beispiel, in dem diese Problematik besonders deutlich wird, ist die von Naughty Dog entwickelte *Uncharted*-Reihe. Die Geschichte von *Uncharted* handelt von Nathan Drake, einem Abenteurer auf der Suche nach legendären Artefakten und Schätzen, sympathisch und stets mit einem lockeren Spruch auf den Lippen. Vom Gameplay her handelt es sich jedoch, abgesehen von einigen Rätsel- und Kletterpassagen, um einen klassischen Third-Person-Shooter, in dem es darum geht, Gegnerwelle um Gegnerwelle zu besiegen. Der

sympathische „Held“ ist also, rein vom Gameplay her betrachtet, nichts Geringeres als ein psychopathischer Massenmörder, der im Laufe des Spiels Abertausende von Menschen kaltblütig abschlachtet ohne Gewissensbisse oder psychische Schäden. Ein Eindruck, der durch die lockeren Sprüche in der darauffolgenden Videosequenz noch verstärkt wird.²⁴



Abbildung 10: Sympathischer Typ von nebenan oder kaltblütiger Massenmörder? Nathan Drake.

In der Tat ist das Problem der ludonarrativen Dissonanz nicht gerade ein kleines, und die *Uncharted*-Titel sind bei weitem nicht die einzigen, die damit zu kämpfen haben. Dennoch gibt es bis heute keine zufriedenstellende Lösung. Das liegt daran, dass der Ursprung des Problems auf die thematischen Grundbausteine eines Videospiels zurückzuführen ist. Wie bereits erörtert sind die meisten Videospiele räumliche Simulationen, die im narrativen Kontext in der Mehrzahl gewaltsame Konflikte thematisieren. Um gewaltsame Konflikte ludisch ansprechend vermitteln zu können, sind eine hohe Gegneranzahl und spektakuläre Tötungsmöglichkeiten notwendig. Kurz gesagt: Es sind die Dinge, die der Spieler erwartet, die ihn kinästhetisch stimulieren, die ihm Spaß machen. Es sind die Werte, von denen das Gelingen oder Nicht-Gelingen eines funktionierenden Shooter-Gameplays abhängen. Und in Videospielen diktiert bis auf Ausnahmen in der Regel das Gameplay die Narrative, deren Möglichkeiten, diese maßlos

²⁴ Vgl. Juster, Scott: Nathan Drake in: The Curse of Ludonarrative Dissonance!. Herausgegeben von EXPERIENCEPOINTS.COM 2009.

URL: <http://www.experiencepoints.net/2009/07/nathan-drake-in-curse-of-ludonarrative.html> (Stand: 28.01.2015)

übertriebene Gewalt in einen narrativen Kontext zu bringen, nun sehr stark eingeschränkt sind. Um eine Dissonanz zu vermeiden, gibt es eigentlich nur zwei Möglichkeiten: Die Entfremdung des kompletten Szenarios in eine Art abgedrehtes Fantasie-Setting, in dem Gewalt eine andere Bedeutung hat als in unserer Welt, oder das Erzählen der Geschichte eines psychopathischen Massenmörders, auf dessen Psyche die exzessive Gewalt keine weiteren Auswirkungen hat.

Es ist offensichtlich, dass beide Optionen zwar spannendes Potenzial haben, aber nicht alles sind, mit dem sich Spiele-Entwickler und Spieler auf Dauer zufrieden geben könnten. Also nehmen sie ludonarrative Dissonanz in ihren Spielen hin, vertrauen darauf, dass der illusionierte Spieler darüber hinwegsehen wird, zugunsten eines sympathischen, herzensguten Protagonisten wie beispielsweise bereits genannter Nathan Drake. Es ist klar, dass dies jedoch nur ein Kompromiss ist, der den artistischen Wert von Videospielen deutlich abschwächt, da sie unvollkommen sind. Sie entfalten nicht ihr volles Potenzial, wenn Gameplay und Narrative gegeneinander arbeiten. Gerade in den letzten Jahren gibt es immer mehr Entwickler, die verschiedene Lösungsansätze ausprobieren und das Bewusstsein wird immer stärker dafür, Gameplay und Narrative frühzeitig zu vereinen und so den Problemen vorzeitig vorzubeugen. Es bleibt dennoch abzuwarten, ob es eine einfache Lösung geben wird, oder ob ein grundsätzliches Umdenken bei der Entwicklung von Videospielen notwendig sein wird, um dieses Problem zu umgehen und die nächste Stufe an Integrität zu erreichen.

4.6 Gewalt in Videospielen

Schon die ersten Videospiele überhaupt behandelten mit Alien-Invasionen (*Space Invaders*) und Weltraumschlachten Themen, in denen der Oberbegriff der Gewalt eine große Rolle spielte. Bis heute sind gewaltsame Konflikte das mit Abstand am meisten genutzte Themengebiet. Das ist besonders bemerkenswert, wenn man betrachtet, dass der übergeordnete Begriff der Spiele im Allgemeinen, welcher beispielsweise Brettspiele und Wettkampfsport einschließt, bei weitem nicht so gewaltbetont ist. Selbst ein Sport wie American Football mit seinen militaristischen Untertönen kann im Kontext gesehen nicht wirklich als gewalttätig oder gewaltfördernd betrachtet werden. Warum also greifen Videospiele so häufig auf derartige Thematiken zurück?

Spiele sind regelbasierte Systeme, die erst durch Inszenierung ihrer Spielfiguren und Spielwelt anschaulich werden. Bei Brettspielen ist diese Inszenierung limitiert auf handwerklich hergestellte Spielmaterialien, die Spielwelt existiert auf dem Spielbrett und in der Fantasie der Spieler. Durch die Erfindung von Videospielen und der damit möglichen virtuellen Inszenierung von Spielfiguren und Spielwelt stiegen die thematischen Möglichkeiten ins Unendliche. Entwickler waren nicht mehr begrenzt auf Dinge, die sich kompakt in einem Karton ausliefern ließen, sondern konnten gigantische Welten erschaffen, soweit der Speicher reichte.

Die Wirksamkeit der neuen Ausdrucksmittel war abhängig von der künstlichen Intelligenz und davon, welche Regelsysteme diese am glaubwürdigsten simulieren konnte. Ein Computer denkt in Zahlen und bearbeitet Sachverhalte durch Herunterbrechen auf ein simples „Ja-Nein-Prinzip“ (0 oder 1). Künstliche Intelligenz findet sich daher nur schwer in abstrakteren Regelsystemen zurecht, in denen es viele informelle Regeln gibt wie zum Beispiel Poker, wo das empathische Einschätzen der Gegenspieler eine wichtige Rolle spielt. Die reine Darstellung von Zahlensystemen ist jedoch kein ästhetisch sonderlich beeindruckendes Erlebnis. Es gibt einige Sport-Manager-Simulationen, die nach diesem Prinzip funktionieren, sich aber nie als für die breite Masse tauglich erwiesen. Spieler wollen die numerische Denkweise ihrer Computer auf ästhetisch ansprechende Art und Weise präsentiert sehen. Aufbausimulationen wie *Sim City* liefern dem Spieler sehr abstraktes Feedback anhand einer je nach Leistung mehr oder minder florierenden Stadt, bleiben jedoch durch Aspekte wie der Finanzverwaltung immer noch den Ursprüngen des numerischen Feedbacks treu.



Abbildung 11: Räumliche Konflikte sind seit Erfindung des Videospiele die beliebtesten Simulationen.

Letztendlich aber ist es die räumliche Simulation, die dem Spieler das direkteste und genaueste Feedback basierend auf den Berechnungskompetenzen eines

Computers gibt. Spiele wie die *Super Mario*-Reihe basieren auf räumlichem und physischen Konflikt, was, wenn in den Kontext mit der realen Welt gebracht meistens in der Darstellung von Gewalt resultiert. Die Kompetenz, mit der Videospiele Raum und Bewegung simulieren, ist so viel ausgereifter als bei der Simulation von anderen Bereichen, angefangen schon bei den Eingabegeräten und der Architektur des Controllers.

Betrachtet man im Vergleich dazu die Art und Weise, mit der in den meisten Spielen Dialoge simuliert werden, fällt auf, wie viel weniger ausgereift unsere Systeme in diesem Bereich sind. Dialoge bestehen in der Regel aus zwei bis vier vorgefertigten Antwortmöglichkeiten, die wir mit simplem Tastendruck auswählen können, um die Unterhaltung in eine andere Richtung zu führen, oder ihr zumindest einen anderen Ausdruck zu verleihen. Erwähnt seien an dieser Stelle zwei alternative Herangehensweisen, nämlich die der Spielreihe *Die Sims*, bei der der Spieler nicht direkt auswählt, was er sagen will, sondern nur die ungefähre Richtung lenkt, in die sich das Gespräch thematisch entwickeln soll, wobei dann unter Anbetracht der Eigenschaften der Gesprächsteilnehmer zufällig entschieden wird, ob ihre Beziehung sich durch das Gespräch verbessert oder verschlechtert. Eine weitere alternative Herangehensweise fand in *The Elder Scrolls: Oblivion* Verwendung, bei der der Spieler in einer Art Minispiel die Wahl zwischen den Interaktionsmöglichkeiten „Bewundern“, „Witzeln“, „Prahlen“ oder „Nötigen“ hat, die er mit variierender Gewichtung jeweils nur einmal pro Runde anwenden kann. Es liegt an dem Spieler, die beiden negativen Interaktionen möglichst dann einzusetzen, wenn ihre Gewichtung niedrig ist und die beiden Positiven, wenn sie gerade zu einer großen Veränderung führen.

Man stelle sich nun vor, eine räumliche Simulation, in diesem Beispiel eine Rennsimulation, würde mit derselben Kompetenzstufe entwickelt wie eine aktuelle Dialogsimulation. Vor einer Kurve würde ein Textfenster erscheinen: „Sie nähern sich einer Kurve. Drücken sie A um abzubiegen, oder B um geradeaus zu fahren.“ An diesem Beispiel wird deutlich, wie begrenzt der aktuelle Kompetenzstand der Videospielentwicklung momentan in anderen Bereichen als der räumlichen Simulation ist. Räumliche Simulation ist das, was die Entwickler können und was mit dem geringsten Aufwand reproduziert werden kann. Es bietet den geringsten Widerstand in der Entwicklung.

Was im narrativen Kontext das Töten von Menschen ist, kann jedoch ludisch betrachtet nichts weiter sein als eine Geschicklichkeitsübung, beziehungsweise ein

Geschicklichkeitswettbewerb (bei Multiplayer-Shootern). Der Spieler tötet nicht virtuell, weil er Freude am Töten hat, er misst sich mit anderen Spielern vor dem narrativen Hintergrund eines virtuellen Krieges. Die feindlichen Soldaten beziehungsweise Spieler sind Ziele, die es zu treffen gilt, der Wettbewerb steht im Vordergrund. Bei einem Echtzeitstrategiespiel wie *Age of Empires* oder *Warcraft* präsentiert uns die Narrative ebenfalls einen Krieg, vom ludischen Standpunkt des Spielers aus handelt es bei den dargestellten Soldaten jedoch nicht um Menschen, sondern lediglich um Ressourcen, die gegeneinander ausgespielt werden. Der Spieler gewinnt der dargestellten Gewalt in der Regel keine Freude ab, sondern wünscht sich viel mehr ein realistisches narratives Szenario für die Geschicklichkeits-Herausforderungen einer räumlichen Simulation. Krieg und Gewalt bieten hierbei einen sehr passenden, ausgereiften und vor allem spektakulär zu inszenierenden narrativen Kontext.

Mit der zunehmenden Popularität des Online-Gamings ist der Einsatz einer KI (Künstlichen Intelligenz) nicht mehr in jeder Spielsituation notwendig, da diese Spiele größtenteils durch die Interaktion der Spieler untereinander funktionieren. Das schafft wieder Platz für eingangs erwähntes informelles Regelwerk, das durch eine KI zwar nur schwer erfasst werden könnte, durch die kollektive Spielerschaft aber umgesetzt werden kann. Je mehr Freiheiten die Spieler abseits der von KI kontrollierten Regelsysteme bekommen, desto mehr gewinnt das informelle Regelwerk der Spieler-Gemeinschaft an Bedeutung.

Letztendlich lässt sich nur sagen, dass gewaltsame Konflikte wohl auch in Zukunft weiterhin einen großen Teil der Videospiel-Landschaft einnehmen werden, da sie auf etablierte und kompetente Regelsysteme zurückgreifen und diese auf beeindruckende Weise in Szene setzen können. Das Entscheidende ist, innerhalb dieser Regelwerke stets neue bedeutsame Mechaniken zu entdecken und die Ausdrucksmöglichkeiten von Videospielen damit zu erweitern.

5 Spec Ops: The Line und die emotionale Resonanz des Spielers

Eines der wohl interessanten Videospiele der letzten Jahre, gerade in Hinsicht auf künstlerischem Ausdruck und bedeutsamer Spielmechanik, ist *Spec Ops: The Line*. Das Spiel ist vom Gameplay her ein Third-Person-Shooter ohne jede Besonderheit und auch das narrative Szenario mutet auf den ersten Blick sehr gewöhnlich an. Ein dreiköpfiges Team sympathischer Helden ist auf militärischer Mission in einem fremden Land, um Ordnung zu schaffen und für das Gute zu kämpfen. Vermeintliche Terroristen und Geiselnnehmer stellen sich ihnen in den Weg. Die folgende Analyse basiert auf der persönlichen Spielerfahrung und Interpretation des Verfassers.



Abbildung 12: Beginnt zunächst wie ein gewöhnlicher Shooter: *Spec Ops: The Line*

Während die Spielmechanik an sich kaum erwähnenswert ist, so ist es umso mehr die Art und Weise, wie das Spiel diese Mechaniken kontextualisiert. Es geht nicht darum, was der Spieler tut, sondern darum, was diese Taten bedeuten. Das ganze Spiel über schießt der Spieler auf seine Gegner. Doch auf wen genau schießt er? Warum schießen die Gegner auf ihn? Wofür lohnt es sich überhaupt, zu kämpfen und zu sterben? Und wohin führt all diese Gewalt? Das Spiel geht davon aus, gespielt zu werden wie ein gewöhnlicher Shooter. Es geht davon aus, dass der Spieler diese Fragen nicht stellt, lässt ihn gewähren, sich auszutoben und den narrativen Kontext mehr oder weniger ignorieren. Entgegen ihrem ursprünglichen Befehl ziehen sich die Protagonisten nicht sofort bei Kontakt mit Überlebenden zurück und rufen Verstärkung. Sie kämpfen sich weiter voran und

das Spiel hinterfragt diese Entscheidungen, stellt seine ursprünglich vermeintlichen Helden zunehmend in einem negativen Licht dar. Dies trifft ebenso auf das Verhältnis zwischen dem Spiel und dem Spieler zu. Das Spiel lässt den Spieler grausame Taten vollbringen ohne weitere Informationen außer der für Shooter üblichen ludischen Zielsetzung, alle Gegner in einem Raum zu töten, um fortfahren zu können. Mit Voranschreiten des Spielverlaufs eröffnet es dem Spieler mehr und mehr, was diese Taten eigentlich bedeuten, welche Grausamkeit dahinter steckt. Das Ziel ist es, Kritik zu üben an moderner Videospiel-Gewalt, in erster Linie an Kriegsspiel-Reihen wie *Call of Duty* oder *Battlefield*. Dabei greift das Spiel vor allem drei thematische Konflikte auf, die es für sehr bedenklich hält.

Der erste Punkt ist der in Videospielen vermittelte moralische Absolutismus. Da Videospiele formelle Systeme sind, haben sie Probleme mit Mehrdeutigkeit, was in erster Linie auf die in den meisten Spielsystemen vorhandene Notwendigkeit eines „Win States“ zurückzuführen ist. „Win States“ kontextualisieren das Gameplay auf sehr binäre Art und Weise. Alles, was den Spieler dem Ziel näher bringt, ist gut, und alles, was dem Erreichen des Ziels entgegenwirkt ist schlecht. In *Call of Duty* ist das Erschießen aller Gegner, um in den nächsten Levelbereich vorzudringen, also eine absolut gute Aktion. Nur sehr wenigen Spielen gelingt es, mittels Narrative über die schwarz-weiße Natur des Gameplays in ihrem binären Moralsystem hinauszukommen. Diese binäre Moral ist unproblematisch in realitätsfernen Spielen wie *Super Mario*, aber extrem gefährlich bei modernen Militärschootern, deren narrative Settings in eindeutigem Verhältnis zu realen politischen Konflikten stehen, da sie Militäraktionen der Protagonisten als objektiv gut und die der Antagonisten als objektiv böse propagiert, entgegen einem komplexeren Verständnis der Situation, in dem beide Parteien auf gewisse Weise Schuld tragen. Komplexe politische oder historische Konflikte werden auf ein simples Gut-Böse-Schema reduziert. Mario als absolut gut und seinen Widersacher Bowser als absolut böse darzustellen, ist in Ordnung. Kapitalistische Westmächte als absolut gut und Russen, Chinesen oder andere östliche Nationen als absolut böse zu verkaufen, ist bestenfalls ein absolutistisches, übervereinfachtes Märchen und im schlimmsten Fall nichts Geringeres als realitätsferner Nationalismus. In *Spec Ops: The Line* tun durch ihren Gerechtigkeitsinn getriebene Soldaten letztendlich grausame Dinge und sorgen für massiven Schaden. Das Spiel zeigt, dass gute Absichten keine Garantie für ein moralisch gutes Handeln sind. Die limitierten Informationen, die in Kriegssituationen zur Verfügung stehen, um das Nehmen von Menschenleben zu rechtfertigen, reichen oft einfach nicht aus.

Und so tut auch der Spieler in *Spec Ops: The Line* grausame Dinge, aus Überzeugung für ein objektives Gut zu kämpfen. Die dabei emotional schwerwiegendste Szene des Spiels ist wohl der Abwurf einer Phosphorbombe über einem Flüchtlingslager, in dem Glauben, es handele sich um eine feindliche Stellung. Das Spiel zeigt im Anschluss mit grausamen Bildern die Konsequenzen dieses Handelns – des Handelns der Soldaten und des Spielers gleichermaßen.

Das zweite Thema, mit dem sich *Spec Ops: The Line* sehr kritisch beschäftigt, ist das der Handlungsfreiheit des Spielers. Es kritisiert Spiele, in denen der Spieler blind Befehlen folgt und in vielen Fällen keine Wahl hat, außer alle Gegner in einem Lebelbereich zu töten, um fortfahren zu können. Protagonist Walker behauptet während des Spielverlaufs immer wieder, er habe keine Wahl gehabt und schiebt die Schuld auf den vermeintlich antagonistischen General Konrad, der ihn zu seinen Taten gezwungen habe. Was narrativ betrachtet zunächst zweifelhaft erscheint, entspricht ludisch aus der Sicht des Spielers absolut der Wahrheit, denn dieser hat, abgesehen vom Beenden des Spieles, keine Möglichkeit, das bevorstehende Massaker abzuwenden oder einen anderen Lösungsweg einzuschlagen. Das Spiel drängt den Spieler dazu, einen alternativen Lösungsweg herbeizuwünschen, verwehrt ihm diesen jedoch und versucht ihn dadurch auf das Problem aufmerksam zu machen. Nach dem Zünden der Phosphorbombe zeigt das Spiel dem Spieler die grausamen Bilder und macht ihn dafür verantwortlich – denn letztendlich war er es, der die Bombe per Knopfdruck gezündet hat. Das Spiel verachtet den Spieler für das, zu was er sich hat machen lassen, will ihm die Augen öffnen und ihn zum Nachdenken anregen. Walkers Entschuldigung für seine Gräueltaten ist Konrad und im selben Verhältnis steht der Spieler zum Spiel. In der Tat lassen sich sogar die von Konrad an Walker gerichteten Anschuldigungen eins-zu-eins auf ein Gespräch zwischen dem Spiel und dem Spieler übertragen: „Nichts wäre geschehen, wenn Sie einfach aufgehört hätten... aber Sie machten weiter. [...] Die Wahrheit, Walker, ist, dass Sie hier sind, weil Sie sich als was fühlen wollten, was Sie nicht sind. Ein Held.“ An ein paar wenigen Punkten im Spiel hat der Spieler letztendlich doch Entscheidungen zu treffen, welche jedoch weder ein klares moralisch richtig oder falsch präsentieren, noch in Betracht auf die Gesamtgeschichte Konsequenzen haben. Das Spiel kritisiert auf diesem Wege den in vielen Spielen erweckten Eindruck, dass vom Spiel spezifisch inszenierte, an einer narrativen Gabelung befindliche Entscheidungen definieren, ob der Spieler oder Spielcharakter gut oder böse ist. *Spec Ops: The Line* zeigt, dass nicht nur diese Entscheidungen, sondern jede einzelne

Entscheidung während des Spiels den Spielcharakter definiert. Jeder einzelne Gegner, den er erschießt, definiert den Protagonisten als Menschen und damit ultimativ auch den Spieler. Nur, weil diese Entscheidungen ludisch keine andere Möglichkeit präsentieren, bedeutet dies nicht, dass sie nicht dennoch moralisch falsch sein können. Der Protagonist ist zu keinem Zeitpunkt in der Narrative moralisch unantastbar.



Abbildung 13: Protagonist Walker ist am Ende des Spiels körperlich und seelisch gebrochen.

Zu guter Letzt beschäftigt sich *Spec Ops: The Line* ausgiebig mit der Darstellung von Gewalt in Videospielen und den aus ihr resultierenden Konsequenzen. Es ist ein Spiel, das Gewalt als grausam und moralisch verwerflich empfindet, entgegen den eigentlichen Werten des Shooter-Genres. In gewöhnlichen Shootern hat der Tod der gegnerischen Soldaten keinerlei Bedeutung, außer ein Ziel zu sein, was zum Weiterkommen erreicht werden muss. *Spec Ops: The Line* hingegen präsentiert diese Gegner als Menschen mit Persönlichkeiten und eventuell Familie, in dem es sie in kurzen Smalltalk-Dialogen und herumliegenden Tagebüchern oder Briefen charakterisiert. Das Spiel kritisiert außerdem das vorherrschende Bild des modernen Kriegshelden und zeigt, dass Gewalt nicht nur dem Opfer schadet, sondern auch denjenigen beeinflusst, der diese ausübt. Walkers Einheit verwandelt sich im Laufe des Spiels von einem heldenhaften Videospiel-Protagonisten-Trio in eine moralisch und körperlich zerbrochene Gruppe ohne Einigkeit, während Walker selber immer mehr sichtlich in den Wahnsinn abdriftet und Halluzinationen zum Opfer fällt. Das Spiel betont, dass der gefeierte Kriegsheld, der nach erfolgreichem Überstehen eines Gewaltszenarios siegreich und gut gelaunt nach Hause zurückkehrt, nichts weiter ist als ein Mythos.



Abbildung 14: Schon der Titelschirm beim Spielstart deutet auf kritischen Bezug zur Realität hin.

All die Kritik an moralischem Absolutismus, der Darstellung von Handlungsfreiheit und Entscheidungen und Gewalt als sauberer Akt, der nur jene mitnimmt, die physisch verletzt werden, machen *Spec Ops: The Line* zu einer in sich schlüssigen Anklage des modernen Videospiel-Shooters und dem Mythos des modernen Videospiel-Shooter-Helden. Darüber hinaus lassen Details wie der Titelschirm, welcher eine umgedrehte amerikanische Flagge vor einer verlassenen, halb im Sand versunkenen Metropole zeigt, musikalisch untermalt von einer von Jimi Hendrix mit stark verzerrter E-Gitarre gespielten Version der amerikanischen Nationalhymne, darauf schließen, dass das Spiel darüber hinaus auch Kritik an der realen Welt üben möchte. In der Tat weist der gesamte Verlauf von General Konrads ursprünglicher Mission bestechende Ähnlichkeiten zu Militärmissionen des echten Amerikas auf: Eine Mission, die mit noblen Zielen beginnt, die sich jedoch als fehlgeleitet erweisen, Tod und Verderben hervorrufen und in der militärischen Besetzung eines fremden Landes und der Verantwortung für die Einwohner und deren Schutz endet. Dies mag eine eindeutige Kritik an der amerikanischen Militärpolitik sein, sowie der Darstellung von Krieg in den amerikanischen Medien. *Spec Ops: The Line* scheint die Spiele, die es so sehr hasst, als Symptome größerer kultureller Probleme zu sehen. Es fragt, wieso wir Spiele spielen, die uns eigentlich grausame Gewalt so präsentieren, dass wir uns dabei gut fühlen. Und es fragt, was der nicht von der Hand zu weisende kommerzielle Erfolg solcher Spiele über uns als Kultur aussagt.

6 Videospiele als Kunstform

6.1 Der Weg zur anerkannten Kunstform

Die historisch erste Darstellung von Videospielen in Bezug auf Kunst fand in den späten 80ern statt, als in Kunst-Museen Replikationen früher Videospiele ausgestellt wurden, zum Beispiel im amerikanischen „Museum of the Moving Image“ im Jahre 1989. Trotz dieser Darstellung in den Museen war die öffentliche Wahrnehmung von Videospielen als Kunstform so gut wie nicht vorhanden. Bereits im Jahre 1982 debattierten amerikanische Gerichtshöfe um die Frage, ob Videospielen gewisse Schutzrechte anderer Kunstarten wie Meinungs- und Redefreiheit ebenfalls zugutekommen sollten. Diese Gerichte entschieden jedoch, dass Videospiele nicht über den künstlerischen Ausdruck von Pinball, Schach oder Wettbewerbssportarten hinauskommen könnten. Es dauerte bis zum Jahre 2000, bis man eingestand, dass es bestimmte Elemente betreffend Ausnahmen gab. Dennoch befand der Richter Stephen N. Limbaugh Senior im April 2002, nachdem er sich Material mehrerer beliebter Videospiel-Titel angeschaut hatte, er könne nicht erkennen, inwiefern Videospiele Ideen, Eindrücke, Gefühle oder Informationen ausdrückten, die nicht in direktem Bezug zu dem Spiel selber standen.²⁵

Im März 2006 bezeichnete der französische Kulturminister erstmalig Videospiele als Kulturgut und als künstlerisches Ausdrucksmittel.²⁶ Darüber hinaus veranlasste er die Verleihung des „Ordre des Arts et des Lettres“ an die französischen Spiele-Entwickler Michel Ancel und Frédérick Raynal, sowie den japanischen Entwickler Shigeru Miyamoto, Erfinder der *Mario*-, *Zelda*- und vieler weiterer der bis heute erfolgreichsten Spieleserien überhaupt. Bei dem Orden handelt es sich um eine Auszeichnung für *„Personen, die sich durch ihr Schaffen im künstlerischen oder literarischen Bereich oder durch ihren Beitrag zur Ausstrahlung der*

²⁵ Vgl. Wagner, James; Playing games with free speech. Herausgegeben von SALON.COM 2002.

URL: http://www.salon.com/2002/05/06/games_as_speech (Stand: 28.01.2015)

²⁶ Vgl. Crampton, Thomas; For France, Video Games Are as Artful as Cinema. Herausgegeben von New York Times 2006.

URL: <http://www.nytimes.com/2006/11/06/business/worldbusiness/06game.html> (Stand 28.01.2015)

*Künste und der Literatur in Frankreich und in der Welt ausgezeichnet haben“.*²⁷

Die amerikanische staatliche Stiftung zur Förderung von Kunst und Kultur NEA („National Endowment for the Arts“) fügte im Mai 2011 „Interaktive Spiele“ zur Kategorie der förderungswürdigen Projekte hinzu.²⁸ Auch der Oberste Gerichtshof der Vereinigten Staaten entschied im Juni dieses Jahres, dass Videospiele künftig das kulturelle Recht der freien Meinungsäußerung genießen sollten.

Videospiele und Kunst verschmolzen weiter, als das „Smithsonian American Art Museum“ im Jahre 2012 eine Ausstellung mit dem Titel „The Art of Video Games“ abhielt, welche die künstlerischen Aspekte der Videospiel-Entwicklung und den großen Einfluss von Videospielen auf die kreative Kulturlandschaft beleuchtete.²⁹ Die Spiele *Flower* und *Halo 2600* wurden anschließend sogar zu permanenten Ausstellungswerken des Museums.³⁰ Das „Museum of Modern Art“ in New York setzte sich zur gleichen Zeit ebenfalls das Ziel, vierzig historisch bedeutsame Spiele im Originalformat zu sammeln und als Kunst auszustellen.³¹ Auf der Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles findet außerdem jedes Jahr die „Into the Pixel“-Ausstellung statt, in der Videospiel-Kunst ausgestellt wird, die

²⁷ Vgl. Unbekannter Autor: «Ordre des Arts et des Lettres» für Romanisten Robert Kopp. Herausgegeben von UNIBAS.CH 2009.

URL: http://www.unibas.ch/index.cfm?uid=1B84AE583005C8DEA392144CE73514AB&show_long=1
(Stand: 28.01.2015)

²⁸ Vgl. Funk, John: Games Now Legally Considered an Art Form (in the USA). Herausgegeben von ESCAPISTMAGAZINE.COM 2011.

URL: <http://www.escapistmagazine.com/news/view/109835-Games-Now-Legally-Considered-an-Art-Form-in-the-USA> (Stand: 28.01.2015)

²⁹ Vgl. Unbekannter Autor: Exhibitions. The Art of Video Games. Herausgegeben von Smithsonian American Art Museum 2012.

URL: <http://www.americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games> (Stand: 28.01.2015)

³⁰ Vgl. McWhertor, Michael: Smithsonian acquires Flower, Halo 2600 for its permanent collection. Herausgegeben von POLYGON.COM 2013.

URL: <http://www.polygon.com/2013/12/17/5222078/smithsonian-acquires-flower-halo-2600-for-its-permanent-collection> (Stand: 28.01.2015)

³¹ Vgl. Solon, Olivia: MoMA to Exhibit Videogames, From Pong to Minecraft. Herausgegeben von WIRED.COM 2012.

URL: <http://www.wired.com/2012/11/moma-videogames> (Stand: 28.01.2015)

im Voraus sowohl von Kunst- als auch von Videospieleindustrie-Profis ausgewählt wurde.³²

6.2 Roger Ebert und aktuelle Kontroversen

Auch wenn die Akzeptanz von Videospielen als Kunstform über die Jahre hinweg immer größer wurde, wird das Thema bis heute sehr kontrovers diskutiert. Kritiker bezweifeln hierbei nicht, dass Videospiele bestimmte künstlerische Elemente wie zum Beispiel Musik oder Narration in ihrer traditionellen Form beinhalten können, viele bedeutende Persönlichkeiten haben sich jedoch dazu geäußert und dabei geweigert, das Videospiel im Ganzen als Kunstprodukt anzuerkennen. Einige von ihnen gingen sogar so weit, zu sagen, dass Videospiele niemals Kunst sein könnten. Ein entscheidender Teil dieser Debatte ist die Suche nach einer einheitlichen Definition für die doch etwas abstrakten Wörter „Kunst“ und „Spiel“.

In einem Interview in der kanadischen Radio-Show „Spark“ sagte der Science-Fiction-Autor Jim Munroe, das Problem sei, dass Videospiele ein vergleichsweise junges Medium seien und viele Kunstkritiker sehr traditionell denken und Innovation ablehnten. Er merkte weiter an, dass Videospiele mit einer Doppel-Identität zu kämpfen haben. Wenn sie sich auf traditionelle Aspekte als Kinder- und Unterhaltungsspielzeug konzentrierten, dann würden sie als trivial und nicht künstlerisch empfunden, doch wenn sie darüber hinwegsehen und erwachsene und provokative Themen aufgriffen, erhielten sie oft negative Kritiken oder würden als kontrovers betrachtet und könnten diejenigen Konsumenten nicht befriedigen, welche auf die Trivialität eines simplen Unterhaltungsmediums und der Videospiele in ihrer traditionellen Form aus seien. Er identifizierte das narrative Design von Videospielen als sehr verschieden im Vergleich zu dem traditionellen Kunstformen. Während eine Film-Adaption von Literatur einen linear erzählten Plot in eine ebenfalls lineare filmische Präsentation transformiere, sei

³² Vgl. Goldberg, Harold: Pixels Floating on the Art World's Margins. Herausgegeben von New York Times 2013.

URL: <http://www.nytimes.com/2013/06/13/arts/video-games/pixels-floating-on-the-art-worlds-margins.html> (Stand 28.01.2015)

das narrative Design von Videospielen eher mit dem Design von Architektur vergleichbar. Der Game Designer erschaffe einen virtuellen Ort, den der Spieler auf seine eigene Art und Weise erleben könne.³³ Wir sprechen hierbei von einer räumlichen Erzählstruktur.



Abbildung 15: Der amerikanische Filmkritiker Roger Ebert (1942 - 2013)

Die Frage, ob Videospiele als Kunst angesehen werden können, gelangte erstmals an die breite Öffentlichkeit, als der renommierte Filmkritiker Roger Ebert sich zu Wort meldete. Im Jahre 2005 beteiligte er sich an einer Online-Diskussion um die Frage, ob man die Spielreihe *Doom* kennen müsse, um den gleichnamigen Film richtig bewerten zu können. Ebert hatte den Film mit einer 1-Stern-Wertung versehen.³⁴ Während der Diskussion be-

zeichnete Ebert Videospiele als ein nicht-künstlerisches Medium und als nicht vergleichbar mit den etablierten Kunstformen. Er schrieb weiterhin wörtlich: *„To my knowledge, no one in or out of the field has ever been able to cite a game worthy of comparison with the great dramatists, poets, filmmakers, novelists and composers. That a game can aspire to artistic importance as a visual experience, I accept. But for most gamers, video games represent a loss of those precious hours we have available to make ourselves more cultured, civilized and empathetic.“*³⁵

Im Jahre 2006 nahm Ebert bei „Conference on World Affairs“ in Colorado an einer Diskussion mit dem Namen „An Epic Debate: Are Video Games an Art Form?“ teil und erklärte, Videospiele erforschten nicht die Natur des Menschseins auf dieselbe Art und Weise wie es andere Kunstformen täten. Ein Jahr später äußerte er sich weiter, Videospiele würden Möglichkeiten der Gestaltung haben, die andere Formen der Kunst zerstören würden. Als Beispiel führte er die Idee einer

³³ „Games as Art“ in Radio-Show „Spark“ (07.11.2010) – Podcast auf beiliegender CD

³⁴ Vgl. Moriarty, Brian; Caoili, Eric: Opinion: Brian Moriarty's Apology For Roger Ebert. Herausgegeben von GAMESETWATCH.COM 2011.

URL: http://www.gamesetwatch.com/2011/03/opinion_brian_moriartys_apolog.php (Stand: 28.01.2015)

³⁵ Vgl. Ebert, Roger: Why did the chicken cross the genders?. Herausgegeben von ROGEREBERT.COM 2005.

URL: <http://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders> (Stand: 28.01.2015)

Version von *Romeo & Julia* an, in der es möglich war, durch erfolgreiches Spielen zu einem glücklichen Ende zu kommen. Dies würde die künstlerischen Intentionen des Originalwerkes zunichtemachen.³⁶ Im April 2010 veröffentlichte Ebert ein Essay, in dem er auf eine Präsentation von Kellee Santiago der Firma thatgamecompany zum Thema „Kunst in Videospielen“ auf der Technology Entertainment Design Conference 2009 einging. Er bestärkte nochmals seinen Punkt, Videospiele könnten aufgrund ihrer regelbasierten und zielorientierten Interaktivität niemals als Kunst gelten: *„One obvious difference between art and games is that you can win a game. It has rules, points, objectives, and an outcome. Santiago might cite a [sic] immersive game without points or rules, but I would say then it ceases to be a game and becomes a representation of a story, a novel, a play, dance, a film. Those are things you cannot win; you can only experience them.“*³⁷

Das Essay traf in der Gaming-Community auf herbe Kritik. Auch Santiago selbst äußerte sich zu dem Thema und bezeichnete künstlerische Videospiele als Medium in den Kinderschuhen, vergleichbar mit der Höhlenmalerei der Steinzeitmenschen als Beginn der Malkunst.³⁸ Ebert nahm Stellung zu der Kritik und zumindest einige seiner Aussagen zu einem späteren Zeitpunkt zurück. Er räumte ein, dass Videospiele Kunst auf eine nicht-traditionelle, neumodische Art sein könnten. Er habe es genossen, das Abenteuerspiel *Cosmology of Kyoto* zu spielen.³⁹

Roger Ebert äußerte sich nicht noch einmal zu dem Thema und viele seiner Argumente und Ansichten sind bis heute kontrovers diskutiert. Seine Aussagen, Videospiele könnten aufgrund ihrer kommerziellen Ausrichtung und der oft Spie-

³⁶ Vgl. Ebert, Roger: Games vs. Art: Ebert vs. Barker. Herausgegeben von ROGEREBERT.COM 2007. URL: <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/games-vs-art-ebert-vs-barker> (Stand: 28.01.2015)

³⁷ Vgl. Ebert, Roger: Video games can never be art. Herausgegeben von ROGEREBERT.COM 2010. URL: <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art> (Stand: 28.01.2015)

³⁸ Vgl. Santiago, Kellee: Right. Moving On... [My Response to Ebert]. Herausgegeben von THATGAMECOMPANY.COM 2010.

URL: <http://thatgamecompany.com/general/right-moving-on-my-response-to-ebert> (Stand: 28.01.2015)

³⁹ Vgl. Ebert, Roger: Okay, kids, play on my lawn. Herausgegeben von ROGEREBERT.COM 2010. URL: <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/okay-kids-play-on-my-lawn> (Stand: 28.01.2015)

lerentscheidungs-getriebenen Handlung zumindest nicht als hohe Kunst bezeichnet werden, überzeugten viele weitere Kritiker, unter anderem auch den bekannten Videospiel-Entwickler Brian Moriarty, der im Jahre 2011 eine Lesung zu dem Thema hielt mit dem Titel „An Apology for Roger Ebert“ (dt.: „Eine Entschuldigung für Roger Ebert“). In dieser Lesung betonte Moriarty, Videospiele seien lediglich eine Weiterentwicklung traditioneller regelbasierter Spiele wie Schach oder Dame und dass es keinerlei Veranlassung gegeben habe, diese Spiele als Kunst zu bezeichnen. Er argumentierte weiter, dass Kunst, wie sie Romantiker wie Ebert, Schopenhauer oder auch er selbst sahen, ausgesprochen selten sei und dass Ebert seiner Linie treu blieb, in dem er Videospielen ihren künstlerischen Wert absprach, so wie er auch vorher erklärt hatte, dass nur die wenigsten Filme seiner Meinung nach als Kunst zu bezeichnen seien. Moriarty positionierte sich als klarer Gegner der modernen Ausweitung des Kunstbegriffes, der seiner Ansicht nach nunmehr niedere Künste beinhielte. Er verglich Videospiele mit Kitsch und die ästhetische Wahrnehmung dieser als „Camp“, einem künstlerische Stilmittel, das an Künstlichkeit und Übertreibung orientiert ist. Er bezeichnete besonders Indie-Spiele als unter korumpierendem Einfluss kommerzieller Kräfte stehende Produkte, die aufgrund der technischen Limitierungen in ihrer Entwicklung nur schwer als Medium künstlerischen Ausdrucks betrachtet werden könnten. Letztendlich seien es die vom Spieler getroffenen Entscheidungen, die jegliche Anwendung des Begriffes „Kunst“ auf Videospiele ungültig machten, da die Interaktion des Spielers mit dem Spiel dem Autor die Kontrolle über die gebotene Erfahrung nähme und daher den Ausdruck von Kunst negierte. Moriartys Lesung wurde unter anderem von Videospiel-Entwickler Zach Gage stark kritisiert.

In einem Interview aus dem Jahre 2006 im „US Official PlayStation 2 Magazine“ pflichtete der japanische Videospiel-Designer und Erfinder der gefeierten *Metal Gear*-Reihe Hideo Kojima Roger Ebert bei und stimmte zu, dass Videospiele keine Kunst seien. Er akzeptierte, dass Videospiele Kunstelemente enthalten könnten, befand die populäre Natur des Medium jedoch als widersprüchlich gegenüber der eher delikaten Wahrnehmung von Kunstwerken. Das höchste Ziel aller Videospiele sei es, den Spieler zu 100% zufrieden zu stellen, wohingegen

sich Kunst an mindestens eine Person richte. Die Entwicklung von Videospielen sei also eher ein Service, als ein künstlerisches Schaffen.⁴⁰

In einer Konferenz zur Kunstgeschichte von Spielen im Jahre 2010 äußerten sich Michael Samyn und Auriea Harvey, Gründungsmitglieder des Indie-Entwicklerstudios Tale of Tales eindeutig, Videospiele seien keine Kunst und alles in allem Zeitverschwendung. Mittelpunkt ihrer Argumentation war die zweckmäßige Natur von Videospielen im Gegensatz zu Kunst. So besäße ein Mensch das biologische Bedürfnis nach Spaß, zu dessen Befriedigung Spiele erfunden wurden, die daher nichts weiter als eine physiologische Notwendigkeit verkörperten. Kunst hingegen werde nicht aus einem physischen Bedürfnis heraus erschaffen, sondern diene der Suche nach einem höheren Sinn des Seins. Daher sei der Fakt, dass ein Videospiele die Bedürfnisse des Spielers befriedige, ausreichend, um es als Kunstwerk zu disqualifizieren, so Samyn.⁴¹

Die Spieler waren sehr überrascht von dieser kontroversen Haltung, da Spieleproduktionen des Studios Tale of Tales bisher öffentlich immer mit dem Begriff „Kunstspiel“ in Verbindung gebracht wurden. Das Studio jedoch stellte klar, es erweitere lediglich bekannte Spielkonzepte um einige neue, unkonventionelle Ideen. Die Bezeichnung ihrer Spiele als „Kunstspiele“ sei nichts als ein Resultat der allgemeinen kreativen Stagnation und Ideenlosigkeit, die aktuell in der Videospiel-Industrie herrschten. Die Interaktivität von Videospielen stand für Samyn und Harvey jedoch nicht im Widerspruch zu ihrer Bezeichnung als Kunstwerke. Im Gegenteil, die Beiden bestärkten diese Interaktivität und bezeichnen die 2-Wege-Kommunikation mittels Computer als einen interessanten Weg für eine neue Art von futuristischer Kunst. Diese Art von Kunst könne jedoch niemals ein Videospiele nach unserem heutigen Verständnis des Mediums sein.

Im Jahre 2011 bestärke Samyn seine Argumentation mit dem Punkt, dass Videospiele systematisch und regelbasiert seien. Der verstärkte Fokus auf Gameplay-

⁴⁰ Vgl. Gibson, Ellie: Games aren't art, says Kojima. Herausgegeben von EUROGAMER.NET 2006.
URL: <http://www.eurogamer.net/articles/news240106kojimaart> (Stand: 28.01.2015)

⁴¹ Vgl. Pratt, Charles J.: The Art History... Of Games? Games As Art May Be A Lost Cause. Herausgegeben von GAMASUTRA.COM 2010.
URL: http://www.gamasutra.com/view/news/27133/The_Art_History_Of_Games_Games_As_Art_May_Be_A_Lost_Cause.php (Stand: 28.01.2015)

Mechaniken sei verantwortlich für die sehr dürftige künstlerische Dramaturgie in modernen Videospielen, die folglich wenig mehr als digitaler Sport seien. Samyn verwies außerdem auf das grundsätzliche systematische Problem, dass bei der Videospiele-Entwicklung der vermeintliche Künstler mit einem großen, effizienten Entwickler-Team zusammenarbeiten müsse, das in der Regel nicht seine künstlerische Vision teile, sondern rein zweckmäßig denke. Um Kunst mittels des Videospiele-Mediums erschaffen zu können, müsse die künstlerische Intention frei von den Limitationen bestimmter Gameplay-Mechanismen, der Notwendigkeit des Spielspaßes oder ökonomischen Finanzaspekten sein. Außerdem müsse das Entwicklungsmodell sich vollständig der Verwirklichung der Vision eines einzelnen Künstler-Autoren widmen und die Erfüllung dessen Anweisungen zum Hauptmaßstab der Produktion werden.⁴²

6.3 Eigene Meinung des Verfassers

Der Schlüssel zur anerkannten Kunstform liegt für Videospiele darin, in ihrer Erzählweise nicht anderen linear erzählten Medien wie zum Beispiel dem Film nachzueifern, sondern sich auf die Möglichkeiten des eigenen Mediums zu konzentrieren, eine Geschichte einzigartig und für andere Medien unmöglich zu präsentieren. Vergleicht sich ein Videospiele mit einem Film, dann wird es sich stets das Argument gefallen lassen müssen, seine Interaktivität schwäche den künstlerischen Ausdruck, während es in Wahrheit so viele Gestaltungsmöglichkeiten gibt, auf die nur ein Videospiele in dieser Form zurückgreifen kann, die seinen künstlerischen Ausdruck auf eine andere, aber nicht weniger wertige Art und Weise transportieren können.

Interaktivität an sich lässt sich sehr wohl mit dem Begriff der Kunst vereinen. In der Tat ist die Kunst des Videospiele-Designers nicht das, was der Spieler tut, sondern die Regeln und Gesetzmäßigkeiten, das System, in dem der Spieler interagiert und das bestimmt, was er tun kann. Ein möglicher Vergleich ist die

⁴² Vgl. Samyn, Michael: Almost Art. Herausgegeben von ESCAPISTMAGAZINE.COM 2011.

URL: http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_291/8608-Almost-Art
(Stand: 28.01.2015)

Adaption eines Symphonieorchesters einer bestimmten Komposition. Der Dirigent, der das geschriebene Werk interpretiert ist ein Künstler, genauso wie der Musiker, der es spielt. Die Interaktion dieser Künstler mit dem Werk schwächt jedoch nicht den werkseigenen künstlerischen Ausdruck, den der ursprüngliche Komponist bei seiner Kreation geschaffen hat. Ein Beispiel, welches aus der Feder des Spiele-Entwicklers Clint Hocking stammt und das sich sehr gut auf das Verhältnis zwischen Designer und Spieler übertragen lässt. In seinem Internet-Blog schreibt Hocking: *„Such is the relationship between the designer and the player as I see it. The designer is the composer, the player is the conductor. The orchestra is the hardware and the sheet music is the software.“*⁴³

Die wohl entscheidende Schwierigkeit bei der Einstufung von Videospielen als Kunst bleibt die Tatsache, dass der mit der Interaktivität verbundene Gameplay-Aspekt für gewöhnlich keinerlei direkten Einfluss auf die Narrative und damit den künstlerischen Ausdruck nimmt. Der Spieler beeinflusst die Narrative durch getroffene Entscheidungen, das Gameplay selbst fungiert jedoch meist nur als Zwischenspiel zwischen den verschiedenen Entscheidungspunkten, an denen die Narrative vorangetrieben wird. Dabei trifft Roger Eberts Vergleich mit herkömmlichen, regelbasierten Spielen also durchaus zu, wenn man sich nur auf den Gameplay-Aspekt von Videospielen beschränkt. Was wäre aber, wenn es einem Videospiel gelingen würde, durch das Gameplay, oder sogar die Steuerungselemente selber einen narrativen Wert zu schaffen?

⁴³ Vgl. Hocking, Clint: On Authorship in Games. Herausgegeben von CLICKNOTHING.TYPEPAD.COM 2007.

URL: http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/08/on-authorship-i.html (Stand: 28.01.2015)

7 Brothers: A Tale of Two Sons – Gameplay und Narrative im Einklang

Brothers: A Tale of Two Sons ist ein von Starbreeze Studios entwickeltes und im Jahre 2013 veröffentlichtes Adventure-Spiel, dessen narratives Design in Zusammenarbeit mit dem schwedischen Filmregisseur Josef Fares entstanden ist. Das Spiel legt großen Wert auf seine gerade einmal drei bis vier Stunden lange, zutiefst emotionale Geschichte und greift dabei auf eine einzigartige Steuerungsmechanik zurück. Im Folgenden untersucht der Verfasser das Spiel basierend auf seiner eigenen Erfahrung und Meinung.



Abbildung 16: Die beiden Brüder Naia und Naiee begeben sich auf eine wundersame Reise.

Das Spiel vermittelt seine Geschichte größtenteils visuell. Es gibt keine Dialoge, die Figuren unterhalten sich in Fantasiensprache-ähnlichen Lauten, die jedoch durchaus die jeweiligen Emotionen deutlich machen. Das Abenteuer beginnt mit dem kleinen am Grab seiner verstorbenen Mutter trauernden Naiee, die, wie in der darauffolgenden Rückblende zu sehen, bei einem Bootsunglück ertrunken ist. Naiee war vor Ort, aber nicht in der Lage, sie zu retten, was für ihn in einer traumatischen Angst vor Wasser resultierte. Sein älterer Bruder Naia ruft ihn zur Hilfe und die beiden bringen mit vereinten Kräften ihren offensichtlich kranken Vater zum örtlichen Arzt. Dieser erzählt ihnen, die einzige Möglichkeit, den Vater zu retten, bestünde darin, zum Baum des Lebens zu reisen und eine Phiole seines Wassers mit nach Hause zu bringen. Die beiden Brüder beginnen ihre Reise und müssen unterwegs viele Herausforderungen bestehen, Rätsel lösen, um vo-

ranzukommen und sich in der Nacht gegen böse Wölfe zur Wehr setzen. Unterwegs treffen sie viele weitere Figuren, denen sie helfen. So vereinen sie beispielsweise eine gefangene Trolldame wieder mit ihrem Mann oder verhindern einen Selbstmord.

Sie erklimmen das Schloss eines Riesen und befreien ein dort festgehaltenes, schwer verletztes, vogelartiges Geschöpf, welches ihnen hilft, ihre Reise fortzusetzen und anschließend seinen Verletzungen erliegt. Die Brüder durchqueren ein Tal, welches offensichtlich Schauplatz eines blutigen Kampfes zwischen verfeindeten Riesen wurde und retten ein Mädchen vor einem Eingeborenenstamm, der sie seiner fiktiven Gottheit opfern will. Das Mädchen hilft den Beiden, kalte von großen Orca-ähnlichen Fischen belebte Gewässer zu überqueren und führt sie durch ein Dorf, in dem scheinbar gerade ein Kampf tobte, bevor alles auf der Stelle einfro. Das Trio muss vor einer unsichtbaren Bestie fliehen, die in den Ruinen lauert. Nachdem es ihnen gelungen ist, das Monster zu besiegen, verführt das Mädchen Naia und bringt die Brüder dazu, ihr in eine Höhle zu folgen, trotz heftiger Proteste Naiees. Ein gutes Stück innerhalb der Höhle angekommen, entpuppt sich das Mädchen als monströse Spinne und versucht, Naia zu fressen. Den Brüdern gelingt es, sie zu überwältigen und zu töten, in dem sie ihr ein Bein nach dem anderen ausreißen. Kurz vor ihrem Tod schafft sie es jedoch, Naia schwer zu verwunden.

Als die Brüder endlich den Baum des Lebens erreichen, besteht der im Sterben liegende Naia darauf, dass sein Bruder hoch zur Baumkrone steigt und das Wasser des Lebens schöpft. Als er zurückkehrt, ist Naia schon an seinen Verletzungen gestorben und lässt sich auch nicht mittels des Wassers wiederbeleben. Naiee trauert und begräbt seinen Bruder am Fuße des Baumes. Auf dem Rücken eines der vogelartigen Geschöpfe fliegt er zurück zu seinem Dorf, welches von Regen überflutet ist. Naiee muss seine große Angst vor dem Schwimmen überwinden, um das Haus des Vaters zu erreichen. Mithilfe der spirituellen Unterstützung seines verstorbenen Bruders gelingt ihm dies. Er übergibt dem Arzt das heilende Wasser und tatsächlich wird der Vater über Nacht wieder gesund. In der abschließenden Szene des Spiels trauern Naiee und sein Vater an den Grabsteinen der Mutter und Naias. Der Vater ist sichtlich am Boden zerstört und weint bitterlich, während Naiee mit entschlossenem Blick und aufrecht steht.

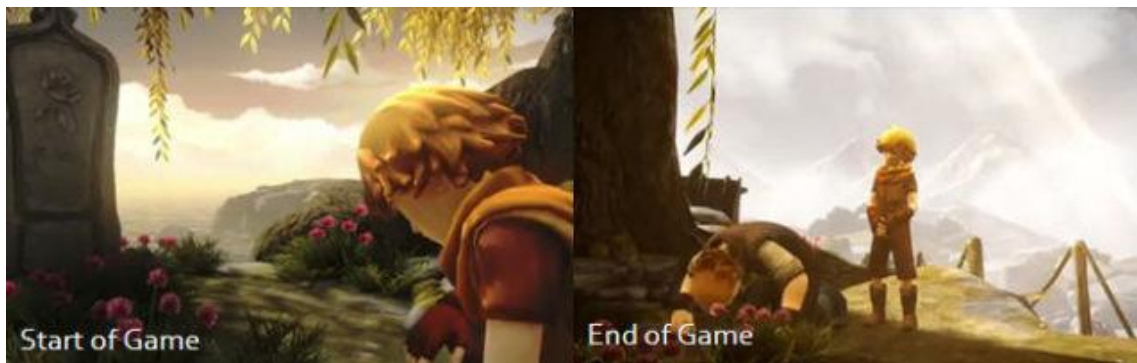


Abbildung 17: Naiees Körperhaltung, während er am Grab trauert, zu Beginn des Spiels und am Ende.

Um das Spiel auf die vorgesehene Art und Weise zu spielen wird ein Controller benötigt. Der ältere Bruder Naia lässt sich hierbei mit dem rechten Stick des Controllers steuern, während der jüngere auf Bewegungen des linken Sticks reagiert. Zusätzlich fungieren die linke sowie rechte Schultertaste des Controllers als Aktionstaste für den jeweiligen Bruder, die zum Beispiel das Aufheben von Gegenständen oder die Interaktion mit NSCs und der Umwelt ermöglicht. Der ältere Bruder ist größer, stärker, kann schwimmen und ist besser im Umgang mit Erwachsenen, während der jüngere Bruder zwar Angst vor Wasser hat, jedoch durch kleine Öffnungen schlüpfen kann, sowie beweglicher und besser im Umgang mit anderen Kindern und Tieren ist. Dies verlangt dem Spieler eine exzellente Koordination beider Hände ab, denn beginnen die Herausforderungen zunächst einfach und erfordern es zunächst nur, beide Brüder voneinander unabhängig richtig zu positionieren, so wird es im späteren Spiel notwendig, bestimmte Aktionen mit beiden Brüdern gleichzeitig auszuführen. Nicht selten ist dafür ein perfektes Zeitgefühl notwendig. Neurologisch betrachtet kontrolliert die rechte Gehirnhälfte unsere linke Körperhälfte, während die linke Gehirnhälfte unsere rechte Körperhälfte kontrolliert. Die Steuerung von *Brothers* alleine erzählt also schon eine Geschichte, und zwar nicht nur über das Verhältnis zwischen zwei Brüdern, sondern auch von den beiden Gehirnhälften des Spielers, denen es gelingen muss, zusammenzuarbeiten, um das Spiel meistern zu können. Die Art und Weise, wie der Spieler die Geschwister kontrolliert, hat also einen direkten dramaturgischen Einfluss darauf, wie er ihre Beziehung und ihre Bindung zueinander erlebt, da sich selbiges gerade in seinem Kopf abspielt.

Dieser von der Steuerungsmechanik ausgehende dramaturgische Einfluss auf den Spieler erreicht seinen Höhepunkt mit dem Tod des älteren Bruders Naia. Der Spieler kontrolliert das Spielgeschehen fortan nur noch mit der rechten Seite

des Controllers, was sehr ungewohnt ist und ein starkes Gefühl des Fehlens hervorruft. Er spürt den Verlust des Spieler-Charakters, der gerade seine metaphorische zweite Hälfte verloren hat, also nicht nur durch die emotionale Narrative, sondern auch direkt durch die Einschränkung in der Steuerung, seinem einzigen direkten Interaktions- und Kommunikationsmittel mit dem Spiel. Mit dem Verlust der Steuerung durch die linke Hand, wird nun also seine rechte Gehirnhälfte nicht mehr angeregt, auch der Spieler hat also seine zweite Hälfte verloren und fühlt sich folglich nur noch halb so „stark“ (wenn Stärke in diesem Fall an der Kontrolle über die Spielwelt gemessen wird). Das Spiel lässt den Spieler diesen Verlust größtmöglich spüren, in dem es auf eine Zwischensequenz verzichtet und ihn das gesamte Begräbnis des Bruders mitsamt des minutenlangen Aushebens des Grabens durchspielen lässt. Die Möglichkeit, auf der linken Controllerhälfte dennoch etwas zu drücken, fungiert dabei permanent als falscher Hoffnungsschimmer, der Spieler könne das dunkle Schicksal doch noch irgendwie abwenden und Naia würde sich auf einmal wieder bewegen, wenn er nur oft genug oder im richtigen Moment drückt. Genau wie Naiee will auch der Spieler es nicht wahrhaben und die linke Controllerhälfte wird zu seinem Instrument, dem Spiel dies mitzuteilen. Als alle Versuche erfolglos bleiben, akzeptiert der Spieler irgendwann den Verlust und nach dem Begräbnis kommt die rettende Zwischensequenz, die die Handlung des Spiels vorantreibt.

Im überfluteten Dorf angekommen muss Naiee seine große Angst vor Wasser überwinden, denn um zum Vater zu gelangen, muss er ein gutes Stück schwimmen. Dies stellt sich zunächst als unmöglich heraus, denn sobald er sich ins Wasser begibt, beginnt er, wild um sich zu strampeln, scheinbar dem Ertrinken nahe. Eine Fortbewegung ist in dem Moment nicht möglich. Es folgt einer der wohl bedeutendsten Knopfdrücke der Videospiegelgeschichte. Wenn der Spieler an dieser Stelle die linke Schultertaste des Controllers drückt, die Interaktionstaste des verstorbenen älteren Bruders, die seit dem Tod bisher nutzlos war, gewinnt Naiee auf einmal sichtlich neue Stärke und es gelingt ihm, das Wasser zu durchqueren. Er ist nun ebenfalls in der Lage, Aufgaben alleine zu erfüllen, bei denen er vorher auf die Stärke seines Bruders angewiesen war. Auf diese Art und Weise erreicht er letztlich das Haus des kranken Vaters und das Spiel endet. An besagter Stelle erzählt das Spiel also dem Spieler einen entscheidenden Plotpunkt seiner Geschichte, nämlich die Stärke, die Naiee aus der über den Tod hinausgehenden Verbindung mit seinem Bruder gewinnt, direkt über seine Steuerungsmechanik.

Diese den Spieler direkt als Handelnden mit einbeziehende und nicht nur temporär zum Beobachter degradierende Erzählweise ist bisher einzigartig, doch ist sie ein sehr gutes Beispiel dafür, wie ein Videospiel mit seinen exklusiven Mitteln eine künstlerische Vision transportieren kann, gerade weil es ein Videospiel ist, nicht obwohl. Während ein Großteil der Spielelandschaft sich mit Problemen wie der ludonarrativen Dissonanz konfrontiert sieht und mehr oder weniger stagniert, ist *Brothers: A Tale of Two Sons* eine hervorragende Errungenschaft, die beweist, dass Gameplay und Narrative sehr wohl zusammen arbeiten können. Es lässt sich nur erahnen, welche spannenden Wege des Erzählens Videospiele in Zukunft erschließen werden, wenn sie diesen Weg der Innovation weiterhin verfolgen.

8 Fazit

Die beiden Medien Film und Videospiel ähneln sich auf den ersten Blick sehr. Beide erzählen in der Regel eine audiovisuelle Geschichte und viele dramaturgische, sowie bildgestalterische Erkenntnisse aus dem Filmbereich konnten erfolgreich in das Repertoire der Videospiele übernommen werden. Nun ist für das Videospiel der Zeitpunkt gekommen, über diesen Punkt hinaus zu gehen. In dieser Arbeit wurden einige dramaturgische Mittel untersucht, die einem Videospiel exklusiv zur Verfügung stehen, um das erzählerische Erlebnis zu gestalten.

Spiele wie der Shooter *Spec Ops: The Line*, welcher durch den aus der Spieler-Zentriertheit resultierenden Aspekt der Schuld neue Wege ergründet, emotionale Resonanz bei dem Spieler hervorzurufen, und das Adventure *Brothers: A Tale of Two Sons*, welches direkt durch seine Steuerungselemente einen großen Anteil der Narrative für den Spieler fühlbar macht, sind nur zwei Beispiele einer Bewegung, die sich von ihrem Ruf des „interaktiven Films“ emanzipiert hat. Leider sind diese Spiele bis jetzt nicht in der Lage gewesen, einen großen kommerziellen Erfolg zu feiern. Es bleibt zu hoffen, dass sich dennoch immer mehr Entwickler trauen werden, einen vergleichbaren Weg zu gehen.

Sind Videospiele also eine neuartige, erzählerische Kunstform? Nun, sie haben in jedem Fall das Potenzial dazu. Ein Großteil der erfolgreichsten unter ihnen nutzt dieses Potenzial leider nur ansatzweise. Doch vergleicht man dies mit anderen erzählerischen Kunstformen, so gibt es auch unter Filmen jene, die viel Wert auf künstlerischen Ausdruck legen und solche, die wohl eher als handwerklich hochqualitative Unterhaltung zu bezeichnen sind, denn als tiefgründiges Kunstwerk. Mit den Videospielen verhält es sich nicht anders. Wenn die Anerkennung für den künstlerischen Wert eines Videospiels weiter steigt, so werden auch immer mehr Spiele entwickelt werden, die ihr Potenzial nutzen und diesen Wert unter Beweis stellen. Und wie auch der Film sich als erzählerisches Medium über die Jahre hinweg immer weiter entwickelt hat, so werden auch Videospiele immer neue Wege der interaktiven Dramaturgie erschließen. Hoffentlich mit einer Daseinsberechtigung als eigenständiges künstlerisches Medium, nicht im Schatten von anderen.

Literaturverzeichnis

Literaturquellen:

Bastian, Henry Charlton: The brain as an organ of mind. London 1880, S. 543

Katz, Arnie; Kunkel, Bill; Worley, Joyce: Video Gaming World, in: Computer Gaming World, Nr. 50 / August 1988, S. 44

Lipson, Ashley S.; Brain, Robert D.: Computer and Video Game Law. Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials. Durham, NC 2009, S. 9

Rabin, Steve: Introduction to Game Development. Second Edition. Boston, MA 2009, S. 4

Rogers, Everett M.; Larsen, Judith K.: Silicon Valley Fever. Growth of High-Technology Culture. New York City, NY 1984, S. 263

Swink, Steve: Game Feel. A Game Designer's Guide to Virtual Sensation. Burlington, MA 2009, S. 1

Unbekannter Autor: The Definitive Space Invaders, in: Retro Gamer, Nr. 41 / September 2007, S. 24–33

Unbekannter Autor: The Format of the Future. CD-ROM or Cartridge?, in: GamePro, Nr. 59 / Juni 1994, S. 8

Wolf, Mark J. P.: Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming. San-ta Barbara, CA 2012, S. 218

Internetquellen (auf beiliegender CD zur Ansicht):

Casamassina, Matt: Nintendo Wii FAQ. Herausgegeben von IGN.COM 2006, S. 7.

URL: <http://www.ign.com/articles/2006/09/19/igns-nintendo-wii-faq?page=7>
(Stand: 28.01.2015)

Crampton, Thomas; For France, Video Games Are as Artful as Cinema. Herausgegeben von New York Times 2006.

URL: <http://www.nytimes.com/2006/11/06/business/worldbusiness/06game.html>
(Stand 28.01.2015)

Eaton, Kit: Sony, Microsoft motion controls will beat Wii at its own game. Herausgegeben von FASTCOMPANY.COM 2009.

URL: <http://www.fastcompany.com/1289825/sony-microsoft-motion-controls-will-beat-wii-its-own-game> (Stand: 28.01.2015)

Ebert, Roger: Games vs. Art: Ebert vs. Barker. Herausgegeben von ROGERTEBERT.COM 2007.

URL: <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/games-vs-art-ebert-vs-barker>
(Stand: 28.01.2015)

Ebert, Roger: Okay, kids, play on my lawn. Herausgegeben von ROGEREBERT.COM 2010.

URL: <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/okay-kids-play-on-my-lawn>
(Stand: 28.01.2015)

Ebert, Roger: Video games can never be art. Herausgegeben von ROGEREBERT.COM 2010.

URL: <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>
(Stand: 28.01.2015)

Ebert, Roger: Why did the chicken cross the genders?. Herausgegeben von ROGEREBERT.COM 2005.

URL: <http://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders> (Stand: 28.01.2015)

Funk, John: Games Now Legally Considered an Art Form (in the USA). Herausgegeben von ESCAPISTMAGAZINE.COM 2011.

URL: <http://www.escapistmagazine.com/news/view/109835-Games-Now-Legally-Considered-an-Art-Form-in-the-USA> (Stand: 28.01.2015)

Gibson, Ellie: Games aren't art, says Kojima. Herausgegeben von EUROGAMER.NET 2006.

URL: <http://www.eurogamer.net/articles/news240106kojimaart> (Stand: 28.01.2015)

Goldberg, Harold: Pixels Floating on the Art World's Margins. Herausgegeben von New York Times 2013.

URL: <http://www.nytimes.com/2013/06/13/arts/video-games/pixels-floating-on-the-art-worlds-margins.html> (Stand 28.01.2015)

Hocking, Clint: On Authorship in Games. Herausgegeben von CLICKNOTHING.TYPEPAD.COM 2007.

URL: http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/08/on-authorship-i.html (Stand: 28.01.2015)

Houser, Dan: IGN presents: The History of Grand Theft Auto. Herausgegeben von IGN.COM 2008, S. 4.

URL: <http://www.ign.com/articles/2008/03/28/ign-presents-the-history-of-grand-theft-auto?page=4> (Stand: 28.01.2015)

Juster, Scott: Nathan Drake in: The Curse of Ludonarrative Dissonance!. Herausgegeben von EXPERIENCEPOINTS.COM 2009.

URL: <http://www.experiencepoints.net/2009/07/nathan-drake-in-curse-of-ludo-narrative.html> (Stand: 28.01.2015)

McWhertor, Michael: Smithsonian acquires Flower, Halo 2600 for its permanent collection. Herausgegeben von POLYGON.COM 2013.

URL: <http://www.polygon.com/2013/12/17/5222078/smithsonian-acquires-flower-halo-2600-for-its-permanent-collection> (Stand: 28.01.2015)

Moriarty, Brian; Caoili, Eric: Opinion: Brian Moriarty's Apology For Roger Ebert. Herausgegeben von GAMESETWATCH.COM 2011.

URL: http://www.gamesetwatch.com/2011/03/opinion_brian_moriartys_apolog.php (Stand: 28.01.2015)

Pratt, Charles J.: The Art History... Of Games? Games As Art May Be A Lost Cause. Herausgegeben von GAMASUTRA.COM 2010.

URL: http://www.gamasutra.com/view/news/27133/The_Art_History_Of_Games_Games_As_Art_May_Be_A_Lost_Cause.php (Stand: 28.01.2015)

Reilly, Luke: World of Warcraft Subscriptions Back Over 10 Million. Herausgegeben von IGN.COM 2014.

URL: <http://www.ign.com/articles/2014/11/20/world-of-warcraft-subscriptions-back-over-10-million> (Stand: 28.01.2015)

Samyn, Michael: Almost Art. Herausgegeben von ESCAPISTMAGAZINE.COM 2011.

URL: http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_291/8608-Almost-Art (Stand: 28.01.2015)

Santiago, Kellee: Right. Moving On... [My Response to Ebert]. Herausgegeben von THATGAMECOMPANY.COM 2010.

URL: <http://thatgamecompany.com/general/right-moving-on-my-response-to-ebert> (Stand: 28.01.2015)

Solon, Olivia: MoMA to Exhibit Videogames, From Pong to Minecraft. Herausgegeben von WIRED.COM 2012.

URL: <http://www.wired.com/2012/11/moma-videogames> (Stand: 28.01.2015)

Stevens, Tim: Microsoft sells 10 million Kinects, 10 million Kinect games. Herausgegeben von ENGADGET.COM.

URL: <http://www.engadget.com/2011/03/09/microsoft-sells-10-million-kinects-10-million-kinect-games> (Stand: 28.01.2015)

Unbekannter Autor: «Ordre des Arts et des Lettres» für Romanisten Robert Kopp. Herausgegeben von UNIBAS.CH 2009.

URL: http://www.unibas.ch/index.cfm?uuid=1B84AE583005C8DEA392144CE73514AB&show_long=1
(Stand: 28.01.2015)

Unbekannter Autor: Exhibitions. The Art of Video Games. Herausgegeben von Smithsonian American Art Museum 2012.

URL: <http://www.americanart.si.edu/exhibitions/archive/2012/games> (Stand: 28.01.2015)

Wagner, James; Playing games with free speech. Herausgegeben von SALON.COM 2002.

URL: http://www.salon.com/2002/05/06/games_as_speech (Stand: 28.01.2015)

Winter, David: PONG-Story. Herausgegeben von PONG-STORY.COM 2013.

URL: <http://www.pong-story.com/intro.htm> (Stand 28.01.2015)

Anlagen

Inhalt der CD:

- Internetquellen (Stand: 28.01.2015)
- Audio-Podcast: „Games as Art“ in Radio-Show „Spark“ (07.11.2010)
- Video: „Making of The Last of Us – Motion Capture“ (2013)
- Video: „The Last of Us – Trailer“ (2013)
- Video: „The Elder Scrolls V: Skyrim – Trailer“ (2011)
- Video: „Spec Ops: The Line – Trailer“ (2012)
- Video: „Brothers: A Tale of Two Sons – Trailer“ (2013)
- Video: „Brothers: A Tale of Two Sons – Behind the Scenes“ (2013)

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Ort, Datum

Vorname Nachname